{ 魔法少女まどか☆マギカ }

10TH ANNIVERSARY BOOK VOL.2



SINCE
2011・01・07

"PUELLA MAGI MADOKA MAGICA"
10TH ANNIVERSARY BOOK

{ 魔法少女まどか☆マギカ }

10TH ANNIVERSARY BOOK VOL.2



「まどか」10周年の記念本vol.2は、著名人&クリエイターのインタビューを収録！

vol.2では、さまざまな著名人やクリエイターに
「魔法少女まどか☆マギカ」を語ってもらうインタビューを掲載。
アニメ・特撮研究家であり、明治大学大学院特任教授を務める氷川竜介、
「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」をはじめ、
数多くのアニメ作品の監督を務めている長井龍雪、
『ニルヤの島』『アメリカン・ブッダ』などを執筆し、
アニメ好きで知られるSF作家・柴田勝家。

それぞれの分野で活躍するお三方に、
放送当時の思い出や本作の魅力について語ってもらった。
そのほかにもvol.1に続き10周年プロジェクトの最新情報や、
メインスタッフ&キャスト陣が10年を振り返るインタビュー、
スピンオフ小説『非(ナル)ー魔法少女』第2回、
新進気鋭の漫画家によるバラエティ豊かなアンソロジーコミックを掲載。



魔法少女まどか☆マギカ10周年
記念ゲストインタビューvol.1

日本のアニメ・特撮研究家

氷川 竜介

RYUSUKE HIKAWA

Profile

氷川竜介
ひかわりゅうすけ

日本のアニメ・特撮研究家。明治大学大学院特任教授。文化庁メディア芸術祭審査委員、毎日映画コンクール審査委員を歴任。近著に『細田守の世界――希望と奇跡を生むアニメーション』(祥伝社)など。

おふたりのマインドでかけ算をやっている感じの作品

――『魔法少女まどか☆マギカ』(以降『まどか』)のTVシリーズをご覧になられたきっかけからうかがわせてください。

10年前だと放送中のTVアニメの第1話を全部観ていた時期でしたし、新房昭之さんも虚淵玄さんも、以前から注目していた方だったので、「ああ、この座組で何か面白いことをやるんだな」みたいな形で、自然と注目していました。ただ……このときはどういう「面白いこと」になるかは、全然想像がつかなかったですけどね(笑)。

――おふたりの名前を意識したきっかけはなんだったのでしょう?

新房さんは当時、ほぼ毎クールに監督作があるような状況でしたし、特殊な演出技法も私好みでしたので、自然と意識するようになりました。虚淵さんは……ちょっと記憶が定かではないですが、『Phantom』か『ブラスレイター』関連の仕事で存在を意識したかと思います。といってもそのときはまだ、すごく尖ってソリッドな、残酷な中にも何か真実や美を求めるタイプの、小説家で言うと平井和正、菊地秀行の系脈にあるようなことをなぜかギャルゲーでやっている人……というような、おぼろげな認識でしたね。だから「まどか」も「ただで済むわけはないな」という感じは持っていたものの、あまりにもビジュアルがほのぼのしているので、「どうなっちゃうんだ、これ?」というのが正直な第一印象でした。でもきっと、大抵の人がそうでしたよね(笑)。

――だと思います(笑)。それが3話で大きな展開があって……。

そうですね。深夜枠のアニメは録画して観るタイプなので、朝起きたらTwitterが大変なことになっていたのを覚えています。2011年ごろだと、TVの共時性……私が小中学生のころは当たり前だった、放送翌日に「昨日のあれ観たか? なんかスゲーことになってたぞ」だとか、あるいは「次の回はどうなっちゃうんだろう」とみんなで話し合うことも含めてのTV視聴が失われかけていました。TVアニメやTV特撮って、それも込みで「共通体験」することで高まったものでした。90年代後半ぐらいに、作品がだんだん「コンテンツ」と呼ばれるようになりだしてからの傾向です。「コンテンツ」って、本当に嫌な呼び方です。本来、缶詰の中身や本の目次を指す言葉ですからね。作品はその外側にある「体験」も大事なんです。ともあれ、原作ものの増加などさまざまな要因で、共通性を伴う体験を与えるというTVの機能を、「まどか」の3話が改めて思い知らせてくれた。そんなことを感じたのが、当時の記憶として残っています。

――なるほど。

しかもそこから、3話よりも4話、4話よりも5話、5話よりも6話と、どんどんポーカーでいうところのレイズアップをしていく感覚が、さらにすごかった。毎回「え? こんな風に積み上げて、次はどうするの? 最後勝てるの?」と感じていました。作っている人……おそらく虚淵さんが、自分にどんどん無理ゲーを仕掛けている印象を受けたんです。あらかじめいっぱい考えたアイデアを小出しにしている作品は多いですけど、そうではなく、観客に向かって賭け金をどんどん積んでいって、勝負を迫っている。アニメは集団作業で作るものなので、どこかで中和されてなくなっちゃう挑みかかる野性味、気迫、すごみが、この作品からは感じられたんです。新房さんももともと、映像の中にいきなり「これって分かる?」と呼びかけるように、マニアックなネタを入れて視聴者を驚かせる監督でしたから、おふたりのマインドで、かけ算をやっている感じがしました。でも、ビジュアルはあの雰囲気で。

――蒼樹うめ先生のキャラクターは可愛らしい雰囲気ですよね。

その取り合わせの、なんかクラクラするような感じが、自分の「まどか」の一番の思い出でしょうか。でも、当時出演していたラジオで話したのを思いだしましたけど、作品に漂う不穏さを最初に感じたのは、実は主題歌を最初に聞いたときなんです。もしかしたら音楽のテクニックとして語れることかもしれませんが、あまりオープニング・テーマでやるようなことではない、サスペンス的な雰囲気を感じさせるフレーズの瞬断がある。期待感と不安感がいろいろない交ぜになるような曲になっていて、話数が先に進むにつれてそれが裏付けられ、増幅されるところもありましたね。そういう体感は、TVアニメを「コンテンツ」と捉えて「消費」していては感じ取れないものだと思います。「消費」も「消える」という文字が嫌いで、嫌いな言葉をふたつ合わせた「コンテンツ消費」なんて言葉も、もちろん大嫌いです(笑)。

――あまり良い印象は湧きませんよね。

作品を観て何かを感じたり考えたりして、頭の中で知らない感覚の扉が開かれる感じ。アニメや特撮を体験する価値観は、そんなところに求めています。それがなんとか未来にも続いてほしいなと思っていた時期に、「まどか」が放送されて、「あ、作っている側にもちゃんと同じようなこと考えている人たちがいたんだ」と感じられ、うれしかったです。キュゥべえの受け止められ方は特に面白かったですね。

――どういうことでしょう?

当時、「キュゥべえの言っていることは酷い!」という反応がありましたが、私としては別に酷くはないと思った。その受け止め方の差が、ちょっと面白かったんです。契約は、特に海外ではキュゥべえがやっていることと同じなんですよ(笑)。契約を求める側は必要最小限の情報しか言わなくて、あくまで質問があったらどうぞ、なんですよ。だから「魔法少女の契約って、クーリングオフはないんですか?」とか聞けばいいのにと(笑)。

――まあ、まどかたちは中学生ですから。

そうですね(笑)。お話ですし、あくまで観ている人たちの感情として、「酷い」と思うのはいいんですけど、現実の契約で騙されないでほしいなと願うばかりです。もう少しこの話を広げると、キュゥべえが別の価値観を持つ生物に描かれていたのが、SF的にすごく良かったですね。現実にもありえるような価値観の差からくるすれ違いを描くようなSFアニメ自体、わりと久々だった気がします。私からするとキュゥべえの印象は、『ウルトラマン』に登場するバルタン星人やザラブ星人、メフィラス星人など異星人に近いんですよ。バルタン星人は人間の生命という概念が分からない。ザラブ星人は悪いことをしているのではなく、知的生命体がどこかで目覚めたら滅ぼしに来るのが、生まれながらの仕事なんです。メフィラス星人は地球人に自発的な契約を求める。これらの要素のサンコイチみたいな感じですね、キュゥべえは。そこにもシビれました。『ウルトラマン』の宇宙人は、社会は優しいとは限らない、あるいは外国に行けばルールが変わる、その厳しさを子供のころにSFの例え話として教えてくれました。それと近いことを感じたわけですね。

――アニメや特撮の歴史が、そうした視点で繋がるんですね。面白いです。

その流れでいうと、キュゥべえが魔法少女ものに登場する使い魔の設定を生かした存在なのも興味深いところです。そこは前々から疑問に思っていて、中世の魔女狩りからすれば、普通の女の子を魔法少女にする猫や妖精は、実は怖い使い魔なのでは? と。キュゥべえの存在は、これまで魔法少女を生み出してきたものにも、可愛い要素以外のダークさが潜んでいたんじゃないかな……とか(笑)。そういうメタな、ジャンル全体への批評性が作品の根幹にあるところもよかったですね。まさにクリティカルというか。ジャンルの本質って何なのか、論理的に解剖を進めていくと、みんなごく当たり前なことだと思っていることに

共通性を伴う体験を与えるというTVの機能を、「まどか」の3話が改めて思い知らせてくれたと感じました

魔法少女まどか☆マギカ10周年
記念ゲストインタビューvol.2

アニメ監督 長井 龍雪 TATSUYUKI NAGAI

Profile

長井龍雪
ながいたつゆき
アニメ監督・演出家。最近の主な作品に『とある科学の超電磁砲T』(監督、絵コンテ)、『空の青さを知る人よ』(監督、絵コンテ、演出、原画)、『機動戦士ガンダム 鉄血のオルフェンズ』(監督、絵コンテ、演出)など。

かっこいいけれど真似できない新房監督の演出スタイル

―『魔法少女まどか☆マギカ』(以降「まどか」)の放送された2011年は、長井さんが監督された「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」(以降「あの花」)の放送の年でもあります。

そうですね。「まどか」は1月番で「あの花」は4月番。つまり、「まどか」が終わったらすぐに「あの花」が始まる状況で、「まどか」が放送されていたタイミングでは、とても忙しくしていたのを覚えています。

―放送前の、最初の作業の追い込みの時期ですよね。同じアニプレックス製作の作品で、どちらもオリジナル作品ということで、なんとなくライバル的に存在を意識したりは?

そんなことはまったくなかったです(笑)。新房(昭之)さんの新作ですし、単純に楽しみでした。

―「あの花」は本当に多くのファンの方に支持されていて。

そうですね、ありがたいことに。

―長井監督が「あの花」を作ってから10年は長かったですか?

あっという間……ですね。それこそ今年は上映イベントやさまざまな企画をやっていただいているので、10年前のことを思い出す機会も多いですけど、本当にあっという間ですね。逆に早すぎてそこまで懐かしく思い出さないですね(笑)。わりと昨日のことのように覚えています。

―「まどか」はオンタイムでご覧になっていたのでしょうか?

ほとんどオンタイムだったと思います。

―アニメをお作りになっている長井監督から見て、どんなご感想を持たれましたか?

1話目から面白かったです! 作品世界に引き込む力がすごかった。今はもう劇団イヌカレーさんの名前は有名になりましたけど、当時はまだそれほど知られていない状況で、あの独特な映像が出たときはすごいインパクトでしたよ。かっこよかった。

―新房監督の演出のスタイルと長井監督のスタイルは大きく違う印象があります。

そうですね。新房さんみたいなことは自分にはやれないんですけど、でも、やっぱり憧れはあります。最初に意識したのは『それゆけ!宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ』のときで、めちゃくちゃレイアウトがかっこよかったんです。画面の下半分をBL影(黒色の影)で塗りつぶすとか。それと舞台的というか、演劇的な演出。幾原(邦彦)さんや新房さんがアニメに取り入れ始めて、流行りましたよね。僕も真似しようとしてみたこともあったんですけど、あれは本当にセンスの塊で、真似しようと思ってできる演出ではないんです。今でもかっこいい演出だと思うんですが、自分のときはあまり意識しすぎないほうがいいなって思ってやっています。



―そんな風に、90年代後半から00年

私からするとキュゥべえの印象は、『ウルトラマン』に登場するバルタン星人やザラブ星人、メフィラス星人など異星人に近いんです

隙間が見えてくる。虚淵さんはその後、『GODZILLA』三部作でも、「怪獣とはいったい、どのようにして生まれる存在なのか?」と、ジャンルの本質にあたる部分を分解し続けていて、すごいです。90年代以降、「今『ウルトラマン』の新作をやるなら」「今『ガメラ』をやるなら」「今『仮面ライダー』をやるなら」とジャンルを再定義してきた人たちの系譜がある。その文脈の中で虚淵さんの仕事や、「まどか」という作品を考え直すことも可能だと思います。『機動戦士ガンダム』にしても、「ロボットアニメとはこういうもの」とお約束化していた既成概念を批評的に考え、分解して、再構築することで、似て非なるジャンルが出来たわけです。作品を観る側としても、そういう構造をうまく捉えてみたいですね。

「まどか」が日本のアニメに与えたふたつの影響

―とても大きな枠組みの話をしていただいていますが、それでいうと、2021年現在の目から見て、「まどか」が日本のアニメに与えた影響には、どのようなものがあるでしょうか?

間接的な影響になりますが、まず、私も選考に関わった文化庁メディア芸術祭で大賞を受賞したことで、メディア芸術祭がハイカルチャーに近い芸術作品だけを取り上げるものではないと示したことの影響は小さくなかったと思います。前年度、初のTVアニメ受賞の『四畳半神話大系』からの流れもありましたが、こうした賞での商業アニメーションの扱いを見直す形になった。そしてもうひとつは、オリジナルアニメが作られることの大事さを示したことですね。これは最初のTVの共時性の話と繋がります。原作がない、誰もが先の展開が分からないアニメが毎週放送されて、観た人が全員同時に「あっ」と驚くことの大切さを伝えてくれた。くわえて、オリジナルアニメの大化けするヒット作が出ることで、それを元に制作会社が原資を蓄え成長できたことも重要です。京都アニメーションやP.A.WORKSを始め、いくつかの積極的に自社発の作品を手掛ける会社のビジネスプランに、直接影響を与えたわけではないにせよ、刺激を与えることにはなったのではないかと。業界側だけではなく、観る人の中にもオリジナルで尖った作品を望む人を増やした。空気を少し変えたところがあり、もしかしたら『君の名は。』のヒットもその影響の中に含まれるかもしれません。あと、「まどか」はファッショナブルでデザインセンスが良いから、グッズ展開にも影響は大きかったかもしれませんね。変化した後は割と見過ごされがちな、全体的な影響のあった作品かと思います。

―大きな流れの中で、「まどか」の存在が後押しになって動いたものがいろいろとこの10年の中ではあったのかもしれませんね。

そうですね。そして、それって作品の内容とも共鳴していますよね。膨大な繰り返しの中から、見えてくるものがある。作られ続けるアニメの中から、何かを変える力があるものが生まれてくる。その因果関係をはっきりと捉えることができないにせよ、いつか乗り越えられるかもしれないと、ある種の希望を信じて行動することから新しいものが生まれてくる。でもその希望も、ある種の絶望とセットになっていて……と、そんな神話的な、普遍性のある構造を示した作品なんだと思います。

―では最後に、10周年を迎えた「まどか」の今後に期待することは何かありますでしょうか?

10年経ったからには、やはり単純な「消費」される「コンテンツ」ではなく、文化芸術的に何かを大きく変えていく動きにつながると良いですね。それはそれとして、新作も楽しみにしています。発表されたものの回顧に加え、さらに広く展開して、ゆくゆくは『Gまどか☆マギカ』や『シン・まどか☆マギカ』みたいなところまで続いていくと、またそこから面白いことが始まるのではないでしょうか(笑)。

「なのは」と「まどか」でジャンルが二段階変化していて、その両方ともを新房さんがやっているところを、面白く感じますね

——代にかけて新房監督がアニメにもたらした衝撃を、同業者の方からあらためてうかがうと興味深いです。

僕の中では、幾原さんや新房さんは、『新世紀エヴァンゲリオン』のように画面に情報を詰め込んで、特撮的な意味での「リアリティ」をいかに高めるかというアプローチが流行したあとに、違うタイプの映像を出してきた方々という印象なんです。幾原さんが『少女革命ウテナ』をやり、新房さんが『ヤマモト・ヨーコ』や『The Soul Taker～魂狩～』をやり、演劇的であると同時に画面のインパクトを重視した画作りの作品が同じ時代に、それぞれ独自色を出しながら並列していたというのはすごいと思います。

ジャンルが飽和状態になったとき「まどか」が持ち込んだ別のテーマ性

——「まどか」は「魔法少女」というジャンル作品でもあります。そこについては、何か感じておられましたか？

そのジャンルには「女の子向け」という要素がもともとベースにあったのを、新房さんが『魔法少女リリカルなのは』で、完全に大人のアニメ好き向けの「魔法少女」に仕立てて、新しいベースを築いた。それが流行ってからさらに「まどか」で、シリアスな感情を描く作品としての「魔法少女」もののベースを作ったわけですよね。なんというか、「なのは」と「まどか」でジャンルが二段階変化していて、その両方ともを新房さんがやっている感じがするところを、面白く感じますね。

——今のお話は「魔法少女」が「戦闘美少女もの」になったと整理できそうです。そう考えると長井監督もその時期に、『とある科学の超電磁砲』という美少女が活躍する能力バトルものを作られていますよね。何かそういう作品を求める、時代の空気感は意識されていました？

ああ、なるほど。そのちょっと前から、お客さんが求めているものがそっちにわりと偏っている感じは受けていました。たとえば、サンライズでやっていた『舞-HiME』シリーズとか。あれは「『仮面ライダー龍騎』を女の子キャラでやろう」みたいな作品で、お客さんだけではなく、作っているほうもそういうバトル要素と女の子が合わさった企画が好きだった印象はありますね。でも、そうか……2011年というのは、あらためて考えてみると、その流れでいろいろなことをやり尽くして、ジャンルが飽和状態になっていたころかもしれません。そこに「まどか」は、別のテーマ性を持ち込んで、結果、「まどか」のあとに出てくる企画では、戦う女の子たちがみんな悩むようになった（笑）。アニメの企画の方向性が、グッと舵を切られた感じがしますね。

——「まどか」の取材をさせていただくと、そんな悩める少女に自分を重ねて見ていたり、物語に力点を置いて見ていたりと、楽しみ方がバラけていて面白いのですが、長井監督はいかがでしたか？

自分は当時すでに30歳を超えてたので自分を重ねることはもはやなかったですけど、どのキャラクターもかっこよかったですよね。ほむらさんは10話に向けて謎が収束していく感じがよかったですし、さやかちゃんが仁美に恋愛で負けるあたりは、当時としては新しい感じでした。ちょっとリアル寄りの女の子の恋愛事情がさらっと入ってくるところが珍しくて、あの辺でキャラが立つ感じがしますね。

——長井監督は「あの花」以降もオリジナル企画を何本も手掛けておられますが、今までお話しいただいたような点以外に、「まどか」のオリジナルアニメ企画としてのスゴさを感じるところはありますか？



そうですね……蒼樹うめさんはたぶん、あれだけ面白い物語、面白い企画内容がなかったら、ご自分の普段描かれているいる世界観とは違う作品に絵は提供しないじゃないですか。そういう意味で、虚淵玄さんに物語を書いてもらって、蒼樹さんに絵を描いてもらって、そして新房さんのおいしいところも引き出してアニメを作る……この組み合わせを作り上げる企画力はすごいなって思います。それこそ、『ひだまりスケッチ』が先にあったからこそ際立つ企画でもあるわけですよね。『なのは』だとか、『ひだまり』だとか、あのころ新房さんの積み立ててきたものを全部、演出手法も含めて一回ここで総決算するようなものが世に出せた。きっと、制作会社のシャフトにとってもそうで、そこが何よりも「まどか」という作品のすごいことなんだろうなぁって思います。



——長井監督は、オリジナルアニメを作る難しさややりがいをどんなところに感じていらっしゃいますか？

オリジナルはやっぱり自由で、自分の面白いって思うものをストレートに出せるっていうのが面白いところだとは思うんですけど、形のないものを形にしていくのはどんな企画でも難しいなって感じます。やってる最中は本当に五里霧中で「これウケるのか？　ウケないのか？」とか思うときもありますが、作る人が「面白い」ってひたすら信じきれるかどうかが、オリジナルを作っていく上で大事なところだと思います。それを維持していくのって本当に大変なんですが、自分の中のブレない芯みたいなのを持ちながら、作品を作り続けていくのが大切だと思っています。

新房さんが気軽に楽しんで作る「まどか」が見てみたい

——「まどか」「あの花」が放送されて以降のこの10年間で、アニメ業界全体に変化はあったのでしょうか？

ちょうど2010年代に入ったところで、アニメ業界は「クオリティ主義」に傾いた印象があったんです。変化ではなく、その状態がずっと続いたまま、今まできちゃってるなぁ……という感じですね。画面のクオリティがある一定以上の水準に達しないと、みなさんに観て、語ってもらえない。ちゃんと労力を積み重ねた映像じゃないとなかなか評価されにくい、アニメがポップな映像表現ではなくなっている状況には、少し思うところがなくはないです。ただ、最近でも『オッドタクシー』がありましたし、少し前なら『けものフレンズ』もあって、主流はクオリティ主義でも、ときどき変わった作品が受け入れられはしますよね。

——たしかに。そうした状況下で、「まどか」の新展開に期待することや、「あの花」も10周年を迎えて、何かここからやってみたいことはございますか？



「あの花」は秩父で10周年を記念したイベントを企画していただいたり、今年はほかにもいろいろな周辺展開が続くので、それをつつがなく終えられたらいいなと思っているぐらいです。「まどか」に関しては、新房さんは昔から「アラサーのマミさんが主役のスピンオフをやりたい」とおっしゃってるじゃないですか。あれを本当にやれないのかなと。新房さんがもっと気軽に、楽しんで作る「まどか」が見てみたいです。もちろん、新作の『〈ワルプルギスの廻天〉』も楽しみですけどね！

作る人が「面白い」ってひたすら信じきれるかどうかが、オリジナルを作っていく上で大事なところだと思います

魔法少女まどか☆マギカ10周年
記念ゲストインタビューvol.3

SF作家 柴田 勝家
KATSUIE SHIBATA

Profile

柴田勝家
しばたかついえ

SF 作家。成城大学大学院文学研究科日本常民文化専攻博士課程前期修了。在学中の 2014 年に『ニルヤの島』で第 2 回ハヤカワ SF コンテストの大賞を受賞し、デビュー。2018 年に「雲南省スー族におけるVR 技術の使用例」で第 49 回星雲賞日本短編部門、2021 年に「アメリカン・ブッダ」で第 52 回星雲賞日本短編部門を受賞する。他の著作に『クロニスタ 戦争人類学者』、『ヒト夜の永い夢』、《心霊科学捜査官》シリーズなど。

「魔法少女まどか☆マギカ」はほむらを中心とした物語

——まず「魔法少女まどか☆マギカ」(以降「まどか」)との出会いを教えてください。

ワシは2011年1月に「まどか」の放送がスタートする前から注目していました。というのも当時所属していた大学の文芸部では、虚淵（玄）さんの作品が話題になっていたんです。文芸部には小説を書くことを志す連中が集まっていましたが、アニメや美少女ゲームも好んでいるタイプが多く、ワシもそのひとりでした。虚淵さんの作風は当然知っていたので、「まどか」のスタッフが発表されたときは驚きました。アニメーション制作はシャフト、キャラクター原案は蒼樹うめさんという、『ひだまりスケッチ』でもお馴染みのコンビで、また可愛らしいアニメが楽しめるのかと思いきや、「脚本虚淵玄」という不穏な文字が挟まっている(笑)。「虚淵玄って、あの『鬼哭街』の人じゃないか!」とざわざわしました。

——『鬼哭街 -The Cyber Slayer-』は2002年に発売されたニトロプラスのPCゲームです。柴田先生は「まどか」以前から虚淵作品に触れていたんですね。

はい。とくに『鬼哭街』が好きですね。妹を殺された男が主人公の復讐劇で、少女が行動を共にすることで美少女ゲームという体裁は担保しているのですが、ストーリーは男同士の熱い戦いに終始しています。ライバルたちの因縁や宿命、極限の環境に置かれたことによる心の変化、そしてその先にある憎悪や愛といった強い感情を描く作家が虚淵玄だと考えていたので、「まどか」も女の子がキャッキャウフフするだけのアニメになるとは到底思えませんでした。「誰かしらの血が流れるのではないか」という疑念の中で放送が始まり、3話を見て納得すると同時に衝撃を受けましたね。

——当時から小説家を志望されていたということですが、「まどか」のどのようなところに惹かれたのでしょうか?

やはりシナリオ全体の構成や伏線に注目していました。自分が小説を書くと無駄な描写が大量に出てきてしまうのですが、「まどか」は全体を通して見ても要らない部分がまったくないんです。遊びの要素も入ってはいるんですが、その余裕が全体の雰囲気をうまく形作っていて、これ以上削れないシナリオのように感じました。そんな研ぎ澄まされた表現が10話で結実することで、暁美ほむらにとって鹿目まどかという少女がいかに大切な存在だったのか、その気持ちがスッと胸に入ってくるんです。

——10話ではほむらがまどかを救うために何度も時間をループしていたことが明かされます。タイムリープはSFでよく使われるモチーフですが、どのようにとらえていましたか?

「まどか」のループが、美少女ゲームのシステムのようで興味深かったです。多くの美少女ゲームは様々な選択肢を選び、バッドエンドを繰り返しながら、たったひとつのトゥルーエンドに向かっていくという構造になっています。それはプレイヤー自身がタイムリープを体験しているのと同じことです。ゲームのシナリオを数多く手がけてきた虚淵さんは、そういった仕組みを熟知していたはずです。それを魔法少女というジャンルに組み込んだのがユニークですよね。魔女っ子に起源を持つ魔法少女ものは広く世間

「まどか」のループが、美少女ゲームのシステムのようで興味深かったです

に知られていて、ワシ自身も子供のころに『美少女戦士セーラームーン』を楽しんでいた世代です。2000年代に入ると魔法少女の世界観をパロディにした作品、たとえば美少女ゲームのスピンオフとして始まった『魔法少女リリカルなのは』などが出てきました。そういった流れにあった魔法少女ものに、ゲームのループ構造を加えて再構築するというアイデアが素晴らしい。そりゃ何度バッドエンドになっても諦めないほむらを見れば、お客さんたちは感情移入してしまいますよ(笑)。実はワシもほむらが大好きで、ある意味で「まどか」は彼女を中心とした物語だと思っているほどです。

——ほむらのタイムリープは、ゲームをプレイする私たちと似ていると。

そうですね。ほむらの能力は意識だけを並行世界に移動させているのだと解釈しています。つまりまどかを救うことができても他の時間軸ではすべて不幸なままで、そんな犠牲の上で手に入れた幸せすら魔法少女がいない世界を望んだまどかの決断によって最後は崩れ去ってしまう。救いがない展開にも思えますが、ワシには魅力的に映りました。



——まどかは最終話で円環の理と呼ばれる概念となってすべての魔法少女を救います。まどかという少女についてはどう思われますか?

魔法少女ものの主人公は往々にして献身的なものですが、まどかのそれは一線を越えていて、もはや狂気と呼べるほどに自己犠牲的な存在です。最終的に神にも等しい存在になるという結末には、感動よりもむしろ恐怖に近い感情を抱きました。普通の作品であれば最終回で世界と一体化してパワーアップしても、敵を倒せば日常に帰れるという安心感がありますが、概念と化したまどかはもう普通の中学生には戻れない。しかもほむら以外の全員に忘れられているのですから、本当に壮絶なラストだったと思います。

SF作家から見た「まどか」の面白さ

——2013年にはTVアニメの続編となる劇場版『[新編]叛逆の物語』(以降『叛逆の物語』)が公開されました。こちらをご覧になった感想を教えてください。

まず映像として好きなところは、マミさんとほむらの戦闘シーンです。マミさんのベテランとしての戦いぶりを存分に味わうことができました。あと『叛逆の物語』はほむらがいわゆる悪魔ほむら化してしまうという結末に圧倒されました。それまでも面白く見てはいたのですが、あのどんでん返しは涙も引っ込むぐらい仰天しましたね。

——ほむらはまどかを円環の理から解き放ちますが、あの行為はどのように解釈していますか?

ほむらがやったのは、神様になったまどかを元の中学生の女の子に戻すということです。これは民俗学的な視点から見ると非常に困難な行為であって、ひとつの宗教を消してしまうのと同義なんです。神様として扱われるようになった存在から人間性を引き出すということですからね。実在する宗教においても、聖人を信仰の対象としてではなく、歴史上の人物として扱おうとする研究者たちがいますが、やはり反発を受けることが多い。ほむらはたったひとりで同じようなことを、それも宗教よりも大きな力を持った宇宙の法則としてのまどかに立ち向かっている訳で、だからこそ劇場版は『叛逆の物語』であり、ほむらは悪魔を自称するんです。

——まどかが犠牲になった世界の方が幸せであるはずなのに、それをたったひとりで否定すると。

それが愛ゆえの行為であるところが、

SFの視点から見ても興味深い設定が詰まっているのも「まどか」の魅力ですね

またエモいんですよ。ほむらは神様ではなく人間としてのまどかでいてほしかったのでしょうね。……あとほむらファンのワシからすると、悪魔化してからのほむらのビジュアルはすごく魅力的なんですよ。可愛さの中にどこか妖艶さまで加わっていますよね。紫色のジュースを飲んでいる場面なんて、ちょっと顔色が悪くなっているところも含めて最高です。

——『叛逆の物語』はソウルジェムの中に作られた偽物の世界が舞台となっています。柴田先生の最新作『アメリカン・ブッダ』には「Mアメリカ」という架空世界が登場していて、どこか通じるところがあるように思いました。

ワシも執筆中に「この光景は『叛逆の物語』を思い出すなぁ」と頭に浮かんでいました(笑)。どうも偽物の街という設定に自分は心惹かれてしまうようで、「作り物の中で暮らしていても幸せならいいじゃないか」とか「そこから抜け出したら不幸になってしまうのだろうか」という葛藤が大好きなんです。ワシがSFを書き始めたのは2011年ごろなので、それこそ「まどか」からは強い影響を受けていますよ。

——「まどか」にはSFの要素も多数含まれますが、とくに関心を持ったのは何でしょうか？

キュゥべえがインキュベーターという地球外生命体、つまり宇宙人であるという設定ですね。海外のSFでは地球外生命体が人類を新たなステージに導くという系統の作品が、それこそアーサー・C・クラークの『幼年期の終り』をはじめ数多くあります。しかしキュゥべえは人間の感情が莫大なエネルギーになることに気付き、宇宙を存続させるためにそれを利用している。言わば人間が食い物にされている訳で、それが可愛い姿というのが新鮮でしたね。



——「まどか」には美少女ゲームや魔法少女ものだけでなく、海外SFの影響が見られるということですね。

影響とまでいうと大げさかもしれませんが、宇宙人が超越的な存在であることは踏まえていますよね。アニメではどちらかというと友達のように描かれることが多いですから。ただし人智の及ばないエイリアンであっても、魔法少女のジャンルに組み込まれると、マスコットキャラクターという位置に収まってしまうのが「まどか」の面白いところです(笑)。最初はマスコットとして現われたのに実は……というのも既存の魔法少女ものとSFにおけるエイリアンの文脈を巧みに再構築しています。またソウルジェムも魔法少女ものにありがちな単なる変身アイテムかと思いきやSF的なガジェットであって、おそらくキュゥべえが人間の感情を何かしらの技術で取り出しているものなんでしょう。憎悪や恐怖といったネガティブな感情によってどんどん輝きが濁っていき、魔法少女に力を与えるものでありながら、取り扱いを誤ると魔女になる。そういう意味では放射性物質に近いようなイメージを受けました。それがグリーフシードによって浄化されるというのは、理屈をきちんと詰めればハードSFに成り得るほどのポテンシャルを秘めているのではないでしょうか。そんなSFの視点から見ても興味深い設定が詰まっているのも「まどか」の魅力ですね。

キュゥべえへの興味と魔法少女への気持ち

——「まどか」のスピンオフ小説『非-魔法少女』はSF作家の草野原々先生が手がけています。草野先生はご友人だとうかがっていますが、読んでみてどんな感想を抱かれましたか？

原々の作品はサブカルチャーが宇宙や哲学と複雑に絡み合い、過剰で歪んだ文体と相まって、読んでいると異界に迷い込んだ感覚に陥るのが特徴です。それこそアニメで劇団イヌカレーさんが手がけた魔女の異空間を文章で表現できる才能の持ち主で、「まどか」のスピンオフを手がけるのに相応しい作家だと思っています。そもそもデビュー作の『最後にして最初のアイドル』からして『ラブライブ！』の同人誌を改稿した作品でしたが、彼がすごいのは決してオタクではないところなんですよ。アニメやマンガを大量に愛好するタイプではなく、キャラクターに強く惹かれてしまう人間なんです。

——主人公の霧羽こさねが24歳の「非-魔法少女」というキャラクターというのも印象的ですね。

「非-魔法少女」の1話は2021年が舞台で、ちょうど「まどか」の放送から10年後の時間軸になっています。10年前のこさねは、まどかたちと同じ14歳ということになりますね。2話以降、こさねの過去が明らかになるにつれて、「まどか」が放送中の2011年も関わってくるのではないでしょうか。そんなメタフィクションの要素もあって、急にグロテスクな描写が挟まるところも「まどか」らしさを感じました。どこか人形じみていて、可愛さと不気味さが共存しているんですよ。2話以降がどんなストーリーになるのか、友人としても気になっています。

——もし柴田先生が「まどか」のノベライズを執筆するなら、どのような物語を考えますか？

ワシは魔法少女ではなくキュゥべえの話を書きたいですね。キュゥべえの「僕たちの文明では、感情という現象は極めて稀な精神疾患でしかなかった」というセリフが今も気になっていて、ということは一部に感情を持ったキュゥべえが存在していて、そういった個体は病気として排除されていたはずです。それにもかかわらず、実は感情が宇宙を救うエネルギーになると知ったときの反応は一体どういったものだったのかなと。キュゥべえたちからすれば喜びという感情は持たないのかもしれませんが、ワシら人類が重力波を検出したときと同じぐらいの感動を覚えていたのではないかと。その瞬間を見てみたいという気持ちがあります。

——本編には複数のキュゥべえが登場しているので、どんな社会生活を営んでいるのかも気になります。

たしかに……。もしかしたらアリやハチのような社会性昆虫に似ていて、独自の生態を有するのかもしれません。群れとして共通の知能や意識を共有する群知能と呼ばれるシステムもあるので、そういった描写で表現できそうですね。

——やはり柴田先生は「まどか」の魔法少女たちよりも作品の世界観や構造の方に興味があるのでしょうか？

いや、本当は可愛い女の子を書きたいという気持ちはあるのですが、どうも苦手でして(笑)。小説では達観した人物ばかり出してしまうので、もっと思い悩むようなキャラクターも書いてみたいんですよ。それでいうと「まどか」は、さやかのエピソードのドロドロとした青春の感じが本当にすごい。序盤から上条君に対しての淡い恋模様の伏線を張っておきながら、仁美を助けたせいで二人が結ばれてしまって、物語にまったく関係のないホストの言葉のせいで魔女化するという……。ワシは最後にさやかが杏子と話したときの「あたしって、ほんとバカ」というセリフが忘れられないんです。女子中学生同士のたわいもない会話で、何気なく漏れた愚痴のような言葉ではあるものの、それがとんでもない悲劇の直前に発せられることもある。その強烈さも含めて、ああいった思春期のリアルな苦さを書ける虚淵さんが羨ましい。ワシも「まどか」に負けないように頑張りたいところです(笑)。

——新作映画『〈ワルプルギスの廻天〉』の制作が決定しました。どんな内容を期待していますか？

「まどか」に関しては何度も予想を裏切られてきましたから、まったく想像がつきません。TVアニメと劇場版で、すべてひっくり返され続けてきましたからね。ストーリーに対して言えることはありませんが、少なくとも女の子の話になるのは間違いないと思うので、そこを楽しみたいです。やはり「まどか」は女の子のかけがえのない日常が丁寧に描かれてきたからこそ、魔法少女を待ち受けている運命が引き立った訳ですから。まずは甘いシーンが見られることを心待ちにしながら、想像の斜め上をいく展開に期待したいと思います。



10周年
プロジェクト
最新情報

TVシリーズのコミカライズ「魔法少女まどか☆マギカ」が豪華仕様の新装完全版に！





ハノカゲによるコミカライズ「魔法少女まどか☆マギカ」は、本編12話の内容を全編描き下ろした作品。当時大きな話題となったこのコミカライズを、10周年となる2021年に新装完全版として発売。今回1～3巻を上下巻に再編集し、ほぼ全ページにわたる大幅な加筆や、バトルシーンなどを新規に追加。さらにカバーには特殊紙を使用した豪華仕様の装丁で、すでにコミックスを持っている人も楽しめる、永久完全保存版となっている。

『魔法少女まどか☆マギカ 新装完全版』上巻
原作／Magica Quartet　作画／ハノカゲ
定価／定価：1,980円（10%税込）
版型／A5判
発売／2021年11月26日（金）（電子版も同日配信予定）

『魔法少女まどか☆マギカ 新装完全版』下巻
原作／Magica Quartet　作画／ハノカゲ
定価／定価：1,980円（10%税込）
版型／A5判
発売／2021年12月25日（土）（電子版も同日配信予定）

大幅に加筆修正された冒頭4ページを大公開!!

◆新装完全版



◆従来版



1～2
ページ目

◆新装完全版



◆従来版



3～4
ページ目

加筆のほかにバトルシーンなども追加！

※画像は製作中のものとなります。

Final SEASON －浅き夢の暁－

２０２１年末
放送決定！

2021年7月より放送された、TVアニメ「マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝 2nd SEASON -覚醒前夜-」。
まどかとほむらの登場や、黒江の活躍、そしてみかづき荘の魔法少女たちを巡る物語は、
放送されるたびに大きな盛り上がりを見せ、全8話の放送が終了。
そして2021年末に、最終章となる「Final SEASON -浅き夢の暁-」が、年末特番として放送決定!
マギウスが掲げる魔法少女の救済の行方、迫るワルプルギスの夜など、
いろはたちに待ち受ける運命を逃さずに見届けよう。





魔法少女まどか☆マギカ10周年
記念インタビューvol.7

音響監督 鶴岡陽太 YOTA TSURUOKA × 音楽 梶浦由記 YUKI KAJIURA

10年経って感じる「まどか」のすごさ

――まずは「魔法少女まどか☆マギカ」（以降「まどか」）放送10周年を迎えてのお気持ちからうかがわせてください。

鶴岡　10年という区切りの数字はあまりピンとこないんですけど、この機会にこうした取材だとか、いろいろなことがあって、それで時間が経ったことを実感していますね。今、『マギアレコード』の作業もやっていますし。「まどか」が勝手に……というのも変だけど、何か自分たちの知らないところで「伝説の作品」みたいになってるなと（笑）。

梶浦　その感じ、わかります（笑）。

鶴岡　ありがたいことなんですけどね。でも、なんだか妙に意識してしまって、『マギアレコード』で梶浦さんの曲を使わせていただくときも、あだやおろそかに触れられないような気がしています。「間違った選曲をしたらエラいことになるぞ」と。

梶浦　私も「もう10年も経ったっけ？」みたいな感じです。わりと作品から離れていたこともあってか、ついこの間だったような気がする。この前、鶴岡さんとオーディオコメンタリーに出演させていただいたときに（「まどか☆マギカ10周年記念番組　～オーディオコメンタリー＋最新情報公開～」第４回）、久しぶりに本編を全話通して観たんです。収録の前にコメントする11話だけ確認しておこうと思って再生したら、止まらなくなって、結局１話から観てしまった（笑）。10年経ったことで、いろいろ感じることがあるかと思ったんですけど、ホントに、メチャメチャ面白くて。「そうそう、こんなに面白かった！」と、あらためて思い返しました。本当に繊細で隙のない作品ですよね。昔も思っていたんですけど、今でもそのまま、印象が色あせませんでした。それどころか、むしろ新鮮に感じるくらい。もしかしたら、すごく時代よりも早かった作品なのかもしれないという気持ちと、逆に10年前じゃなきゃ出来なかっただろうなという気持ちが、両方ありました。そりゃあ、「伝説の作品」にもなりますよ（笑）。

鶴岡　時間が経って客観的に見られるようになったことで、かえってすごさを感じますよね。当時ももちろん、面白いものを作っている自負はありましたけど。

――たとえばどんなところに、「まどか」のすごさを感じますか？

鶴岡　作り込みが全然違うんです。世界観の深さというか、作品をトータルで見せるために積まれている要素がしっかりしていて、それが終盤で効くんです。梶浦さんが、観始めたら頭から観てしまった気持ちがよくわかります。そして作画もすごい。物語でも、画面でも、映像作品に要求されるものが高い次元で入っているなと感じました。やっているときは、ただただその場の最善を尽くしているだけなので、そこまで思いは至らないんですよね。

――そんな放送中の思い出を振り返っていただきたいのですが……。

鶴岡　あまり自分から語るようなことは……梶浦さんはすごい苦労をなさったと思いますけど。

梶浦　そうですね（苦笑）。でも、もう10年前なので、忘れてしまいました。

鶴岡　僕としては最初から脚本も全部あったので、まとめて梶浦さんに発注して、あとはもうおまかせで、先入観も何も持たずに、真っ白な状態で上がりを待っていて、ほとんど苦もなく曲が来た……という感覚が非常に強いんです（笑）。音楽の元になるイメージみたいなものをこの作品ではお伝えしなかったはずなんですよ。ただ、曲が使われるシーンの意味合いだけをお伝えして作っていただいたものを、発注の意図通りに使っただけなんです。そういう形の発注でも、こんなにイメージが多様に広がるものなんだなぁと、当時は驚いていた覚えがあります。

梶浦　それはやはり、脚本の段階でものすごく内容が面白かったことが大きいです。あ、ただ、曲を作り始めた段階で、「これはとても気を遣って作らなきゃいけない作品だな」とは感じましたね。

――「気を遣う」ですか？

梶浦　何ていうのかな……曲の塩梅みたいなものが、あまりやり過ぎちゃいけないと思ったんです。鶴岡さんからいただいた発注メニューも踏まえつつシーンの内容に沿って曲を書くんですけど、求められているものからやり過ぎても、ちょっと足りなくても、この物語ではダメだなと。作品によっては、ちょっと大げさに作っても映像にはめたらOKとか、逆にちょっと足りなくても映像全体で許容してくれるものもあるんですけどね。曲のテンションをどのくらいの塩梅にするかは、よく考えました。

――難しいバランスが、作品の内容から求められたんですね。

梶浦　あと、魔女のいる空間ではない、いわゆる現実世界で流れる音楽をアンビエントなものにしてほしいと鶴岡さんがおっしゃっていたのは、印象深いですね。その発注を聞いたとき、「ああ、なるほど」と思ったんです。この作品で描かれている世界は、魔女のいないところでも非人間的なんだなと。通常の作品であれば、魔法少女たちが戦う怖い世界の音は怖くするけど、現実は柔らかかったり、温かかったりすると思うんです。だからきっと、その説明をいただかなかったら、現実の方はもっと女の子がみんなではしゃぐ雰囲気の、楽しい音楽を作って、ふたつの世界の差を出そうとしたんじゃないかと思います。で、実際にその音楽を鶴岡さんが本編にはめられた映像を観て、その意図がよく理解出来たんです。

――気になります。

梶浦　割と陰鬱な曲を普通の会話のところにフワっと、自然に置かれているんですね。だからそんなに違和感なくそのシーンは流れていくんですけど、観ていると、普通に会話しているのにどこか不安になる。完全に印象を裏切られるのではなくて、なんだかちょっとおかしいな……くらいなんです。でも、考えがうがち過ぎなのかもしれないですけど、そういえば中学生のときの感覚って、こんなだったなと、あとから思いました。なんかはしゃいでいても、どこか地に足が付かな



時間が経って客観的に見られるようになったことで、かえってすごさを感じます（鶴岡）

現実世界で流れる音楽をアンビエントなものにしてほしいと鶴岡さんがおっしゃっていたのは、印象深いですね（梶浦）

いような、落ち着かないような感じというか。ホントは神経質なんだけど、みんなで笑いあっている女の子たちの感覚が、ヒシヒシと伝わってきたんです。

鶴岡　それはやっぱり、はなから10話へ至る展開を踏まえていたわけですよ。あそこに持っていくことを考えたら、明るく楽しい曲を発注するという選択肢はなかったです。

10代の女の子がもつ感情の深さを意識して

——ほかにも、「まどか」らしい音楽、音響を作り上げる上で意識されていたことをうかがいたいです。

梶浦　感情が高ぶるところでは、若干大げさな曲を作ることを意識していました。10代前半の女の子たちといえば、やはり視野が極端に狭まっている。自分のことを思い返しても、中学のころって多少はものが分かり始めてる気持ちでいたんだけど、やはりすごく視野が狭かったんです。自分も、友達も、みんな。ひとりかふたり、とても大人な子がいましたけど、そういう子たちは特別で、ほとんどの子たちが、悪い意味じゃなく、目の前のことしか見えていない。そういう状態だからこそ出来ることもあるんですけど、でもその分、「悲しい」ことはどこまでも「悲しい」。たとえば、宿題を忘れただけで死にたくなるような。まるで世界が滅ぶほどの「悲しみ」を味わう。それはもう、20代や30代の俯瞰的な感じ方とはまったく違う。だから周囲からしたら、「ちょっと落ち着きなよ」と思ってしまうぐらい、大げさに感情を表現しようと思っていました。普段のアンビエントさと彼女たちの感情の強さが、対比的に響けばいいなとも思いましたし。

鶴岡　おっしゃるとおり、10代のころはちょっとしたことが「世界の終わり」に繋がってしまうんですよね。「まどか」では登場人物たちのそういう感情が克明に描かれている。少女の一本気なところといいますか……これがもう少し年齢的に成長すると、「業の深さ」になるのでしょうけど、10代だとまだ「業」にもいかない思いなんですよね。でも、それだからこその深さ、鋭さがある。さやかとか、「なんとかならんのか、これ」と思いはするけど、どうしようもないんですよねぇ（笑）。

梶浦　ほむらだって、30歳ぐらいだったら、たぶん2回ぐらいまどかを助けるのをやめてますもんね（笑）。10代だからこそ、あそこまでこだわれる。

鶴岡　そうそう。それで助けるのをやめて悶々としていたら、「業が深いね」のひとことで、見ている人たちもモヤモヤとしつつ、終わりなんですよ。でもそうじゃない姿を見てしまうと、切なくなってしまう。大人の目から見ると尊いですよね、あの真っ直ぐさが。「まどか」らしさって、ひとことでいえばそこなんですよ。描こ





うとしているものは、ハッキリしてる。だから「キュゥべえのテーマ」（※正式名称は「Sis puella magica!」）が作品のメインテーマのような扱いになるのも必然なんです。虚淵（玄）さんのシナリオの発想には、「かわいそう」とかないじゃないですか。「だって当然じゃないか」「考えれば当たり前のことでしょ」みたいな感じなんですよ。そこは本当にブレない。

——作品世界のロジックに筋が通っている。

鶴岡　そう。そのロジックの上で、虚淵さんは少女たちの尊い思いをエネルギーにする。つまり、描かれる思いが強ければ強いほど、作品が魅力的になる。

——まさにキュゥべえのよう……。

鶴岡　だから、キュゥべえの存在であり、この作品の物語であり、作品世界のシステムを表現しているあの曲は、本当にエポックなものだったと感じています。あの世界観というか、魔法少女というシステムを具現化したような曲だと思うんです。少女が持つ思いの残酷さ、尊さ、その尊さそのものに対する感情……さまざまな要素をトータルに包括している。しかも表面的にではなく、本質的なところで。ああいう曲が上がってくると、発注側の冥利に尽きますよ。

梶浦　いやぁ、そこまで言っていただけると、本当によかったです。多分、一番悩んで書いた曲ですしね。というのも、曲を書くために作ったメモが、キュゥべえの曲のところが一番多いんですよ（笑）。「見た目は気にせず」「上向き」「説明的でもあるけれども暗示としては綺麗な未来である」とか、そういう鶴岡さんからうかがったことが、ギッシリとノートに書いてある。

鶴岡　そんなことを言ってましたか。言う方は大体、何の目途もなく言ってるんですよ（笑）。それなのに、ばっちりと求めていたものを具体化していただける。そんな経験がしたいんですよね。

梶浦　あの曲は歌入りなので、セリフと被るところだと使うのを避ける考え方もあると思うんです。でも鶴岡さんは、大事な会話シーンなどでも延々とかけてくださって、それで印象が強まったところもあるんでしょうね。BGMにニックネームが付くことはなかなかないですから。それだけ印象的に使っていただけて、ホントにありがたいなと思っています。「まどか」はBGMのボリュームも大きめですしね。音楽が印象に残ると言っていただける要因のひとつは、そこにもあると思います。

鶴岡　主旋律がハッキリしているのも大きいと思いますよ。

梶浦　音楽の使い方でいうと、自分が狙ったところでかけていただけたのも、「よし！」と印象深くはあるんですけど、意外性のある使い方をしてもらったものの印象がやはり強く残っていますね。その中でも、ワルプルギスの夜のシーンのために書いた曲が二曲あるんです。

——「Surgam identidem」「Nux Walpurgis」ですね。

梶浦　そうです。そのうちの「Surgam identidem」は、メインで使われる後半の他に実は1話の冒頭のワルプルギスの夜との戦いでかかるとうかがっていたんです。でも蓋を開けてみたら、そこに「Magia」が使われていた。「Magia」が流れるのは3話以降とうかがっていたので、あれはけっこうな衝撃でした。多分あれを見た人は、バトル曲だと思ったんじゃないかな。それがまさ

か、3話からエンディング曲になろうとは……と。もともと「Magia」は、新房（昭之）監督から「エンディングにはバラードをお願いします」と言われて書いて、結果的に「どこがバラードだ」みたいな曲になったものでもあって（笑）。

——そうなんですか。

梶浦　といっても、「絶対にバラードがほしい」という感じではなかったんです。打ち合わせで悩んだ末に、「まあ、バラード……かなぁ……」ぐらいの感じでした。そこから私も、作品の内容に合ったエンディングテーマのイメージに悩んでしまって、ダメ元で書いたのが「Magia」だったんです。どう考えたってまず1話からはかけられない曲なので、一回提出してみよう……みたいな感じだったのが、新房監督に気に入っていただけて、それで3話から使うことになって、通った。自分でも格好いい曲が書けた手応えはあったので、うれしかったですね。

鶴岡　その流れで1話のアバンになるわけですよ。あれは新房さんの思いつきなんです。

梶浦　あ、そうだったんですか！　発注に対して裏切りをしてしまった曲を受け入れていただけたのはありがたかったなぁ……と思っていたんですけど、そんな流れだったとは。ワルプルギスの夜のために書いた曲も、11話でしっかりと使っていただけて、あのシーンはあのシーンで、作曲家冥利に尽きるなとホントに思いました。「バイオリン泣け！　泣いて！　泣いて！」とか、無茶なお願いをして録った甲斐があったなと（笑）。あの話数は、泣きながら観てました。

中立的な立場で書いた「君の銀の庭」

——「Magia」以降も、総集編2作と［新編］のエンディングテーマも手がけられています。

梶浦　「ひかりふる」は、挿入歌の「未来」がマミさんのテーマ（「Credens justitiam」）に歌詞をつけたものだったので、その流れでまどかのテーマにあたるメロディ（「Sagitta luminis」）で終わらせるのがいいんじゃないかと提案させていただきました。マミさんのテーマに歌詞をつけるほうは、誰か別の方が言い出したことだった気がしますが……。そして、［新編］の「君の銀の庭」は難しい曲でした。TVシリーズのラストと違って、観た人によって感じることが180度ぐらい違っても不思議はない作品だったので、エンディングの曲で何を訴えるかが非常に難しかったんです。こちらが何か思いを曲に込めてしまうと、誰かの作品から受け取った気持ちを否定することになってしまう。エンディングとしては、それではいけないんですよね。

——たしかに。

梶浦　明るい曲を流したら、ほむらを正当化してしまう。でも、怖い曲を書いて、ほむらが恐ろしい存在になってしまったと言い切ってしまうのも違う。とても悩んで、結局、誰かの気持ちを代弁するんじゃなく、彼女たちを見ている誰かの曲にしようと思って書いたんです。少女たちの悩みを少し遠くから見ている誰か……それはお客さんかもしれないし、「物語」そのものかもしれない。そこに何も判断を下さない、彼女たちを裁かない誰かの視点で描くしかないなと思ったんです。「君の銀の庭」だけでなく、［新編］はBGMもそうですね。ほむらの強烈な行動以降は、割と中立な立場で曲





を書こうとしていました。すごくそこは気を遣ってたので、よく覚えてます。でもそこも含めて、［新編］の仕事は楽しかったですね。絵もすごく面白かったし。挿入歌の「misterioso」も、非常に分かりやすく仲間が集結するシーンだったので、非常に書きやすかった。

——そうして現在、その［新編］に続く新作『〈ワルプルギスの廻天〉』が鋭意制作中です。

鶴岡　これだけ制作の間が空くと、ものすごくプレッシャーですよね。

梶浦　みんなそうですよね、きっと。

鶴岡　「何かあらためてすごいことをしなきゃいけないのか……？」という思いと、「別にいまさら、あらためることもないでしょう」みたいなのが、ものすごくせめぎ合いをしています。

梶浦　声優の皆さんも含めて、10年経ったなりの、熟された「まどか」が生まれると面白いなぁ……って、私としては思っています。

——では最後に、おふたりにとって「まどか」という作品は、どんな位置づけの作品なのかを、うかがわせてください。

鶴岡　始めたときは当然、こんなに続く作品になるとは、ましてや、ファンの皆さんには申し訳ないけれども、こんなにヒットするとは思いもしませんでした。面白いけど、受け入れていただけるものか……と思いながら作っていたんです。それがこれだけの年月を経ても続けられていることには、あらゆる意味で感謝の念しかないです。自分が音響監督という仕事において果たすべき役割を今でも与えてくれている、本当にありがたい作品だと思っています。

梶浦　放送当時にとても印象的だったことがあるんです。当時はまだ一部の作品を除いて、深夜アニメは「普通の人は見ない」という空気が根強くありました。もっとはっきり言ってしまえば、私の友達に、私の関わったアニメ作品を「見たよ」という人はほとんどいなかったんです。それが「まどか」はみんな見て、そして、連絡をくれた。「『まどか』面白いよね」って、急に中学や高校、大学の同級生から連絡が来たんですよ。それで、「ああ、この作品で何かがすごく変わったんだな」と思いました。今は、それこそ『鬼滅の刃』とか、いろんな作品がどんどんヒットするようになって、当たり前のように誰もがアニメを見るようになっています。でもそれも、こういう作品が敷居を下げたからだと思うんですよね。そういう今に続く流れを作る、大きなきっかけになった作品。作品に関わらせていただいたことはもちろん、そうした意味でも私にとっては印象深く、大切な作品です。

Profile

梶浦由記
かじうらゆき
最近の主な作品に『海賊王女』『ヴァニタスの手記』『ソードアート・オンライン アリシゼーション War of Underworld』（いずれも音楽）など。

Profile

鶴岡陽太
つるおかようた
最近の主な作品に『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』『小林さんちのメイドラゴンS』『さよなら私のクラマー』（いずれも音響監督）など。

魔法少女まどか☆マギカ10周年 記念インタビューvol.8

オープニングテーマ ClariS

「コネクト」は魔法少女たちと同じ年代だった私たちだからこそ共感していただけるような真っ直ぐでリアルな感情を歌えたのかなと思います（クララ）

衝撃を受けた「まどか」のストーリー

――ClariSさんが主題歌を担当した「魔法少女まどか☆マギカ」（以降「まどか」）が2021年で10周年を迎えましたが、本作が大きな話題となった当時を振り返って、今の率直なお気持ちなどをおうかがいできますか。また現在まで『マギアレコード』（以降『マギレコ』）等、本作に関わっていることを想像されていましたでしょうか？

クララ　ClariSも昨年10周年を迎え、10年という月日をClariSとして過ごし、そして今も『マギレコ』という作品で関わることができるなんて、当時は想像もしていませんでした。「まどか」のオープニングテーマ「コネクト」は2ndシングルで、デビューしてすぐに素敵な作品のタイアップを任せていただけたことをあらためてすごいことだなと思いますし、ClariSの代表曲にもなっているので、10年経った今も作品とともにみなさんに愛していただけてとてもうれしいです。今でも「まどか」と「コネクト」をセットで覚えていただいている方も多いと思います。ClariSの楽曲を沢山の方にお届けすることができて、何年経っても影響力のある作品だなと感じますし、関わらせていただけて本当に幸せです！　魔法少女たちと同じ年代だった私たちだからこそ共感していただけるような真っ直ぐでリアルな感情を歌えたのかなと思います。今聴くと未熟で恥ずかしさを感じるのですが、10年経った今の私には当時のように歌うことはできないのでシングルとして残っているのはうれしいです。これからもずっと大切に歌っていきたい楽曲です。

カレン　私は当時ファンのひとりとしてアニメを楽しんでいたのですが、当時から「まどか」はアニメをあまり観ない人も知っているくらい話題性がとてもありました。10年経ったとは思えないくらい現在まで人気が続いていることが純粋にすごいと思います。魔法少女という事で、キラキラした明るくハートフルなストーリーかと思いきや、ダークな面も描かれていたので強く衝撃を受けたのを今でも覚えています。そこから魔法少女というものの価値観が一気に変わって、守りたいもののために自分の犠牲を厭わない強い姿にはとても感銘を受けました。「誰でも、守りたい人や物は沢山あると思うけど、その覚悟はどこまであるんだろう。守りたいって思っていても、行動に移す強さを自分は持っているのか？」と、自分自身を今一度見つめ直すきっかけをいただいたアニメでもあります。そして数年の時を経て『マギレコ』という作品でこうして携わることは想像できていなかった分、表現できないほどのうれしさがありました。

――「まどか」のキャラクターたちの好きなところ、印象的なシーンやセリフといえばこれというものがありましたらお聞かせください。

クララ　10話でほむらちゃんがまどかちゃんの為に魔法少女になり、何度も時間を巻き戻していたことが分かる瞬間が印象に残っています。他の魔法少女もそうですが、人の為に願い自分を犠牲にして戦う姿に心が打たれました。そして、ここで私たちの歌う「コネクト」の歌詞の意味がアニメともぴったりとリンクした事に最初は本当にびっくりして鳥肌がたちました。

カレン　ひとりひとりキャラクターが違っていて、どの子もとても魅力的なのですが、私は暁美ほむらちゃんが好きです。変えられない運命の中でも、何とか鹿目まどかちゃんを救いたいという思いが強く感じられて、信じて貰えなくても自分の力でこの運命を変えてみせるという大きな愛を感じます。相当な孤独を感じていると思うし、絶望も後悔もあると思うけど、根本では温かくて一途なほむらちゃんが見え隠れしているんです。はかなくも強い姿を見てると、心をギュッと掴まれていつの間にか目が離せないキャラクターになっていました。

――10年前と現在で、本作やキャラクターについて印象が変わった、見え方が変わったなどの変化はありますでしょうか？

クララ　「まどか」というタイトルからイメージする可愛らしいキラキラした部分だけでなく、ショッキングなシーンや衝撃的なシーンが多く、登場するキャラクターの意思や思いがしっかりとしているなと感じていました。当時キャラクターと同じ中学生でしたが、こんな風に私は強くはない、すごいな、カッコいいなといった憧れの気持ちが大きかった印象です。ですが、大人になってあらためて観ると自分を犠牲にしてまで大切な人を守りたい、助けたいという思いや、それぞれのキャラクターが抱えている葛藤や気持ちに寄り添って考えることができるようになり、色々な視点に立ってよりアニメの持つメッセージ性をより理解できるようになったなと感じています。

カレン　見れば見るほどキャラクターの背景などが明確になっていくので、毎回新しい視点が生まれます！　10年前は魔法少女たちを主に見ていたと思いますが、グリーフシードになって孵化してしまった元の魔法少女の背景も気になりますし、キュゥべえの正体を知ってからあらためて見るとちょっと憎たらしくも見えたりもします…（笑）。でも、展開を知っていてもこんなに色々な視点があって多くの発見もあるアニメはなかなか無いと思います。

歌詞に込められた想いが聴いている人に届くように

――あらためてになりますが、担当された各楽曲について、それぞれ印象などをお聞かせください。まずはTVシリーズのオープニングテーマ「コネクト」からお願いします。

クララ　初めて聴いた時は「魔法少女まどか☆マギカ」というタイトルなので、可愛らしい魔法少女のアニメにしては、落ち着いてクールな楽曲だなと言うのが印象でした。それが、10話でアニメの展開と歌詞がぴったりとリンクして、ほむら





ちゃんの気持ちを歌った歌だったことに気づいた時は自分たちの楽曲ではあったものの驚きが隠せませんでした。メッセージ性の強い楽曲なので、聴いてくださる方に届くようにサビは特に気持ちを込めて歌っています。

カレン　私は最初この楽曲がアニメの内容を知らずに制作された事を知らなくて、初めてクララからそのことを聞いた時は本当に驚きました。歌詞とアニメがあまりにもリンクし過ぎていて、「まどか」の世界観ピッタリだったので……。葛藤や迷いに自問自答しながらも進んでいく歌詞は、歌う度に暁美ほむらちゃんの姿が浮かんできます。

――続いて『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［前編］始まりの物語／［後編］永遠の物語』のオープニングテーマ「ルミナス」。

クララ　「コネクト」に比べて温かみのある曲調と歌詞で、まどかちゃんのほむらちゃんへ対する思いや、二人の思いをのせたような歌詞になっていて、歌っているとアニメの色々なシーンがよみがえってきて心が熱くなる楽曲だなと感じています。一番最後の「君の側にいよう」というフレーズは、まどかちゃんが円環の理になってしまっても心は傍にいるよと言っているようで、好きなフレーズですし、いつも心を込めて丁寧に歌わせていただいています。

カレン　この曲は鹿目まどかちゃんの思いも暁美ほむらちゃんの思いも描かれていて、歌詞からイメージしやすいと思います。「ルミナス」は個人的にDメロが大好きで、Dメロの歌詞は二人のどちらからの視点で見ても感動するんです。感情の起伏を表すようなバックサウンドとメロディに合わさって、自分の思いもピッタリと重なるんです。

――続いて『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［新編］叛逆の物語』のオープニングテーマ「カラフル」。

クララ　この曲はもちろんまどかちゃん、ほむらちゃんの思いを歌った曲だなと感じる歌詞も多いのですが、魔法少女全員に当てはまる部分があったり、アニメだけじゃなく聴いてくださる皆さんに勇気や希望を与えてくれる楽曲になっています。特にDメロの「まだ透明な私たちはどんな色にでも染まることが出来るから夢叶えよう」という部分がお気に入りで、いつも背中を押してくれる歌詞になっています。

カレン　ストリングスとオルゴールのメロディがほむらちゃんの繊細で優しい心を感じさせる反面、強い意志とかすかな希望を感じる歌詞で、歌っている中で表現が一番難しい楽曲だなと感じています。ただ明るい部分だけを表現するのではなく、絶望を体験したからこそ見えている希望をどう歌えば伝わるのかを意識しながら歌っています。

歌えてうれしかった アニバーサリーイベントのステージ

――『マギレコ』関連の楽曲についてもそれぞれ印象などをお聞かせください。まずはメインストーリーⅡ部『集結の百禍編』のイメージソング「シグナル」から。

クララ　「まどか」の楽曲同様ストリングスがはいっていて、繋がりを感じるサウンドで、力強さを感じる楽曲になっているなと思います。歌詞からは一歩前に進む勇気をくれるような楽曲で、魔法少女たちの意思や思いを代弁してくれているようなメッセージが込められていると感じています。

カレン　この曲はゲームアプリのイメージソングだったのですが、ゲーム展開はプレイする人によって違うので、多くの捉え方ができる楽曲になっています。全体を通してとても勇気がもらえたり、希望が生まれたりする歌詞になっていて、自分の背中を押してくれる存在は誰なのか、頑張れる理由は何なのかを気づかせてくれる素敵な曲です。

――続いてTVアニメ『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝 1st SEASON』のエンディングテーマ「アリシア」。

クララ　「アリシア」は「シグナル」よりサウンドや歌詞が繊細な楽曲だと感じています。ただ繊細さだけでなく、意志の強さや迷いを抱えている自分に語りかけるような歌詞にもなっているので、その繊細さを表現しつつサビでは力強さも感じられるように歌うことを心がけています。

カレン　導かれるのではなく、自分たちで道を切り開いて前に進んで行きたいという強さを感じます。私は環いろはちゃんが妹のういちゃんを探すために自分を奮い立たせながら歩んでいく姿を浮かべながら歌っています。心の奥底に隠れている魔法少女たちの強さが描かれている楽曲です。

――続いてTVアニメ『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝 2nd SEASON -覚醒前夜-』のオープニングテーマ「ケアレス」。

クララ　「コネクト」「ルミナス」「カラフル」をかいてくださった渡辺翔さんに久しぶりに楽曲提供をしていただいて、3曲と繋がる部分もありながらまた進化したなと感じられる楽曲になっていると思います。迷いや戸惑いを抱えながらも前に進む力を強く感じるので、歌っていて私自身も勇気が湧いてくるような楽

曲です。この楽曲で魔法少女たちの背中を押せていたらうれしいです。

カレン　大人でもなく子供でもない、この曖昧な年齢だからこそ持つ悩みや迷いに対してどう向き合っていけばいいのかが歌詞に描かれています。今自分がしている事に意味を見出せなくても、それは確実に前に進むための一歩になっているんだというメッセージ性も込められていますし、大変さに意識が向いてしまって、幸せに対して脇目も振らなくなる事もあるけど、いつも傍に幸せや特別もありふれているんだよ……という思いも込めた一曲になっています。

――その他の「まどか」のBGMやキャラクターソングについて、印象に残っているものをお聞かせください。

クララ　エンディングテーマであるKalafinaさんの「Magia」という楽曲が一番衝撃を受けました。「まどか」では、魔女と戦うシーンが劇団イヌカレーさんの独特な世界観で描かれていて印象的だなと感じているのですが、そのシーンが思い浮かびますし、魔法少女たちの命を削って戦っている姿を描いている気がしてとても心に刺さる楽曲だと感じています。

カレン　「Sis puella magica!」がすごく印象に残っています。アニメの中で聴く回数も多いですし、重要な場面で流れてくるイメージがあるので、「まどか」のBGMと言えばこの曲!!　という印象が強いです。不思議なメロディで耳に残りますし、思わず悪い展開を予想してゾクゾクっとしてしまいます。でも、アニメが盛り上がっていくキーの曲でもあると思うので、ゾクゾクしながらも流れる度にストーリーに対する期待値も上がっていってるんだと思います。

――アニバーサリーイベント「『魔法少女まどか☆マギカ』Anniversary Stage」にてVTR出演され、ライブパフォーマンスを披露していただきましたが、このライブについてご感想をお聞かせください。

クララ　何度も自分たちのステージで披露してきた楽曲ではあったのですが、「『魔法少女まどか☆マギカ』Anniversary Stage」で歌うということにすごく意味があると思いました。当時の気持ちを思い出しつつ、あらためてキャラクターの気持ちを考えながらパフォーマンスさせていただきました。素敵なステージを用意していただき、映像でも「まどか」のシーンが思い出されるような演出があったりと私たちも出来上がった映像を見て感動しました。10年経ってもこうして披露させていただけたことを本当にうれしく思っています。

カレン　10年間も色褪せずに愛され続けてきたこの作品の記念すべきステージでパフォーマンスさせていただけた事が本当にうれしかったです。作品に対する愛が思いっきり伝わったイベントになったと思いますし、私たちも今までの思いとこれからも愛され続けてほしいという思いを込めて歌わせていただきました。「まどか」と同時に、ClariSも10周年を迎えたということで、ClariSの世界観と「まどか」の世界観を合わせた最高のステージになったと思います！　声優さんにも感想をいただけてうれしかったですし、今度はこの大好きな作品の歌を、直接会場からみなさんにお届けできることを願っています。

「コネクト」の葛藤や迷いに自問自答しながらも進んでいく歌詞は、歌う度に暁美ほむらちゃんの姿が浮かんできます（カレン）



Profile

ClariS
くらりす

最近の主な作品に『ケアレス』（『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝 2nd SEASON -覚醒前夜-』オープニングテーマ）、『Fight!!』（TVアニメ「はたらく細胞!!」エンディングテーマ）、『アリシア / シグナル』（『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』エンディングテーマ / メインストーリーⅡ部『集結の百禍編』イメージソング）など。

魔法少女まどか☆マギカ10周年 記念インタビューvol.9

美樹さやか役 喜多村英梨 ERI KITAMURA



私たちはファンでもあるので作品トークは尽きないです

——『魔法少女まどか☆マギカ』（以降『まどか』）が10周年を迎えて、喜多村さんの中ではどんな思いがありますか？

私もこの声優というお仕事を10年以上続けてきたなかで、「まどか」という作品に出会えたのはすごく衝撃的だったんです。よくぞこのストーリー・設定を全12話に詰め込んだなって。演者としても刺激的な展開が盛りだくさんの玉手箱みたいな作品で、10周年も迎えるべくして迎えたという感じがしていて。「まどか」は携わっている人全員にとって代表作のひとつだと思うし、それが10年たっても色あせずに、10周年を大きく盛り上げていただけている。そういう意味では10周年と聞いて「うれしい！」という気持ちよりも、誇らしげな気持ちのほうが強いかなと感じています。

——作品もそうですし、美樹さやかというキャラクターも10年間にわたって愛され続けていますね。

役者としては本当にただのイタコなんですけどね。やっぱり、作品・キャラクター・シナリオ・台本と、さまざまな人たちの力があってこそのさやかなので、常に「おいしい思いをさせてくれてありがとうございます」という気持ちです（笑）。それはもう、10年間ずっと変わらず。先日のイベント（２０２１年４月25日開催「魔法少女まどか☆マギカ」Ａｎｎｉｖｅｒｓａｒｙ Ｓｔａｇｅ）のときも、急きょオンラインという形になって生のお客さんの反応を現場で感じることは残念ながらできなかったのですが、本番の生アフレコが終わった後の控え室でみんなが演技について「私以外の人たちが本物すぎて、自分だけニセモノなんじゃないか？」っていう気持ちになっていたよね」みたいなことを言い合っていたりして。見てくださっていた方たちの反応もとても好印象で、みんなホッとしていました。「トークもちゃんと作品愛があった」という感想が見受けられて、「でしょ！」という感じで。私たちは「まどか」の中の人だけどファンでもあって、話は尽きない感じでしたね。

——キャストの方が作品愛をもってトークしてくれるというのは、ファンにとってもうれしいことですからね。

イベントが有観客だったら、ファンの皆さんが「うんうん」と頷いてくださる表情を汲み取りながら話すこともできるんですけど、どうしても今のご時世だと一方通行なところはちょっとあって……。それでもメンバーはそろっていたし——マミさんはアナウンスでしたけど（笑）、ステージ上も孤独じゃないというか、10年たっての同窓オフ会みたいなトークショーになりました。配信当日はＴｗｉｔｔｅｒでトレンド入りもしていて、もちろん新作情報でいちばん盛り上がってくださったんだとは思いますが、イベント自体の内容とか私たち自身の存在もしっかり届いていた証拠だったんだろうなって。そう思うと、ありがたいですね。

私の中の芝居の引き出しをさやかに全部開けてもらった

——改めてＴＶシリーズの「まどか」でさやかを演じていた当時を振り返っていただきたいのですが、収録が始まった時点で物語の展開はどの程度まで知らされていましたか？

まず、ほかのインタビューでも何度か話したことなんですけど、最初はほむら役でオーディションを受けたんですね。そしたら「新房（昭之）監督が『さやかをやってくれ』と言っているから、やってみて」と言われたことがあって。そのときの印象としては、さやかはそんなに出番をいただけるキャラではないのかなと思ったんですよ。オーディション原稿を読んだだけだと「まどかのよき友達のひとり」という印象しかなかったので。たしか「まどかは私の嫁になるのだー」というセリフが台本にあって、ソウルジェムが濁るところとかは抜粋がなかったので、まさかあんな展開になるとは……。1話のときもただマミさんに憧れて、まどかと一緒に魔法少女に対してワクワクキラキラしている女子中学生というだけだと思っていたので、こんなに昼ドラを超えるくらいのドロドロした人間の感情を出すようなキャラクターとは思っていませんでした（笑）。そのぶん緊張はありましたし、毎回の台本をいただくうちに責任感も強くなっていきましたが、同時にこんなにたくさん印象的なシーンや名台詞をいただけるのは役者冥利に尽きるというか、単純にうれしかったですね。

「自分の芝居の引き出しを見せるチャンスがこんなにあるなんて！」という。当時は自分もまだ20代で、目の前にあることで必死になっちゃうくらいの技量しかなくて、俯瞰して落ち着いて見ることもできなかったんですけど、あの時はあの時のよさというか、いい意味での若さゆえの闘争心がさやかのキャラクターには近かったのかなって。さやかも俯瞰して見るというよりは、自分の目の前にあることをひとつひとつクリアしていくタイプ。

「さやかがいちばん人間っぽくて、中学生っぽくて、青くて生々しいキャラクターなんですよね？」という確認を改めて虚淵（玄）さんにしたいくらい（笑）、全12話で私の中の引き出しを余すところなく開けさせてもらえるようなキャラクターだったなと、今でも感じています。9話で退場しちゃいましたけど（笑）。

——9話で退場したときは、寂しさよりも「やりきった」という感覚だった？

いわゆる「一片の悔いなし！」というやつですね（笑）。でも本当に、ゲームにたとえるとイベントを１００％回収して終わるみたいな感じでした。出番というところで言うと「もうちょっと出たかった」とか、いろいろありますけど、演者としてひとつのキャラクターの起承転結をちゃんと芝居で消化できるというのはとてもありがたかったです。

——さやかの印象的なセリフをひとつ選ぶとしたら、やはりあれになりますかね……？

「あたしって、ほんとバカ」が代表格ですからね。ただ、そこに関してはイベントのときも言ったんですけど、私はセリフ単体というよりも演出で見る派なので。まず前菜があって、メインディッシュで「あたしって、ほんとバカ」が来て、デザートで出されるのが杏子の「さやかー！」というということを、私は推していきたいです（笑）。そこまでがフルコースなんですよ。

「奇跡も、魔法も、あるんだよ」とかもそうなんですけど、そのセリフだけポッと印象的に芝居しようとかではなくて、やっぱり恭介にバンって焚きつけられる芝居の流れがあってのものなので。それなのに、よく抽出されるのは「奇跡も、魔法も、あるんだよ」からで、役者としてはいきなりダッシュもできますけど、ちゃんとホップステップがあってのジャンプのセリフが皆さんに届いているんですよという、そんなところも10年たった今だから前面に出しちゃってもいいのかなと思っています。「奇跡も～」も「あたしって、ほんとバカ」もそうですし、「舞い上がっちゃってますね、あたし」のところなんて全体的にさやかちゃんが残念すぎて私は好きですね（笑）。

——イベントで「『あたしって、ほんとバカ』は杏子の『さやかー！』までがセット」というお話をされたときは、その後に生アフレコで実演されていて。

あいぼん（野中藍）の緊張を煽っちゃったやつですよね（笑）。ごめん、あいぽん！でも、めちゃめちゃ素敵な「さやかー！」でしたよね？　彼女の技術もあって、私のトークも生きて（笑）。そこも含めて〝杏さや〟のカップリングは推したいところですね。

——実際、〝杏さや〟は女子のファンが多いような印象があります。

海外でも好きな方はいっぱいいらっしゃって、海外のファンの方のコスプレ画像とかを見たときは「さやかというキャラクターが日本を飛び越えて広く世界に受け入れられているんだな」ということをすごく実感します。しかも、その国の吹替えで見られている方もいらっしゃるとは思うんですけど、多くの方が原音で追いかけてくださっているんだなというのはひしひしと感じるんですよ。「あたしって、ほんとバカ」とかも、日本語ができなくてもそのワードは言える！　みたいなことがありますからね（笑）。

さやかみたいな子ほど幸せな家庭を築きそう

——アニメが終わった後もさまざまなコラボやゲームでさやかを演じる機会は多かったと思いますが、その際に心がけていたことはありましたか？

（斎藤）千和ちゃんとかは「コラボ先でどこをピックアップされるかによって時系列を一回捨てなきゃいけないのが大

変」と話しているのをよく聞いていて。千和ちゃんの場合は眼鏡ほむらと通常ほむらと悪魔ほむらと、時系列でいろいろありますからね。逆にさやかは対照的だなと思うのが、どこの現場に行ってもさやかはさやかなんですよ。キャラクターとしてブレがないというか、どんなシーン・どんな相手・どんな環境であっても「さやかはこういうことを言わない」とか「さやかって、こういうときはどんなテンションなんだろう?」と迷うことはないのがさやかだなと思っていて。なので、私はどこのコラボに行っても清々しく、元気はつらつとさやかを演じていますし、いいウォーミングアップをずっと休むことなくさせていただいている感じですね。やっぱりブランクが空いてしまうのが、役者としていちばん怖いので。自分が声を潰したりしない限り、まだまだ自信をもってさやかを演じられるかなというふうに感じられたのはコラボとかのおかげもありますし、イベントで生アフレコをやったおかげもありますかね。これが100年後とかだったらちょっとわからないですけど(笑)、さやかに関しては今のところ大丈夫かなと思っています。

——『マギアレコード　魔法少女まどか☆マギカ外伝』(以降『マギレコ』)でもさやかを演じられています。

私は個人的にアニオタのひとりとして、シリーズの別作品から別部隊がゲストで来ると言うのは熱い演出だなと思っていて。『マギレコ』から入ってくれた人にとっては「あのキャラ『まどか』のキャラらしいよ」「じゃあ『まどか』もとりあえず見てみるか」みたいなきっかけになるといいなと思いますし、出番があってよかったなとも思いますし、相も変わらず『マギレコ』の世界に行ってもブレることのないさやかちゃんは安心だなって感じてもらえたらいいなと思いながら演じていましたね。『マギレコ』は外伝という位置づけではあるのですが、見ている人たちが新旧をあまり気にしないで作品に没頭できる設定だから、そこがいいなと私は思っています。「OGがやってきたぞ」という感じもなかったので(笑)。

——『マギレコ』でも中学生なのは変わらないですからね。逆に10年たったさやかは、どんな女性になっていそうだと思われますか?

それも千和ちゃんが言ってましたけど、「普通に幸せになってるよ、ああいうキャラは」って。女子中学生の青さとか危うさとかがクローズアップされている「まどか」の時代があって、下がるところまで下がるけど、あとは上がるだけだからと(笑)。そういう分析を千和ちゃんはしていました。それを聞いて「そうだろうな」と思えるのは、多分さやか自体がひねくれていないというか、根本的な彼女のキャラクター性は残念お調子者なんですよね。ああいうさやかみたいな子ってごく一般的にいるし、そういう子ほどしっかり幸せな家庭を築きそうだなって。「恭介より全然いい男がポッと出てきて、すぐ結婚するから」って千和ちゃんが言っていて「まあ、そっすね」みたいな(笑)。別に結婚はしないで杏子とずっと団地の隣の部屋に住んでるとかでもいいし、彼女なりにどん底に行くことはなさそうだなと思っています。多分、大丈夫(笑)。

——現在10周年記念プロジェクトが進行中ですが、やってほしい企画はありますか?

私が考えもつかないようなことを今後もやっていかれるはずなので、私が何か言うのもおこがましいのですが、ひとつあるとすれば、私もお世話になっていた『〈物語〉シリーズ』でやったみたいな朗読とキャラソン歌唱の大きなイベントをいつか「まどか」でもやりたいなと。「まどか」はキャラソンの評価もすごく高いというか、「さやかと杏子のキャラソンが最高です」と女子のファンの方から言われることも多いので、そういう楽曲のお披露目会なのか、もしくは劇団イヌカレー(由記)さんの撮り下ろしの映像をバックに梶浦(由記)さんのオーケストラをひっさげての朗読イベントとか、そういう視覚的にも聴覚的にも楽しめる何か大きな企画があったらファン的にもうれしいかなと思います。「それはとってもうれしいな」(by まどか)っていう感じですかね。私はちょっとうまく言えないけど(笑)。

——イベントでは『〈ワルプルギスの廻天〉』の制作が発表されましたが、現段階で期待することがありましたらお聞かせください。

当然、私たちもどういった内容になるのか知らされておらず、あのひび割れたまどかの絵が描かれたポスター1枚だけしかない状態なので、本当に皆さんと同じ立場で続編を待っている形になります。だから「楽しみとしか言いようがない」というのが本音ですね。誰がいちばんセリフ多いのかな? とか思いながら待っています(笑)。

Profile

喜多村英梨
きたむらえり
最近の主な出演作に『蜘蛛ですが、なにか?』(フェイルーン / 漆原美麗役)、『デカダンス』(クレナイ、パイプ役)、『手品先輩』(咲ちゃん役)など。

魔法少女まどか☆マギカ10周年
記念インタビューvol.10

佐倉杏子役　野中 藍
AI NONAKA



気合いを入れてスタジオに行ったら不思議な空気感に包まれていました

——まずは『魔法少女まどか☆マギカ』(以降『まどか』)が10周年を迎えたことに対しての思いをお聞かせいただけますか?

正直、驚きました。「もう10年も経ったんだ……」と思って。でも、最近またいろいろと取材を受けさせていただいているなかで、あおちゃん(悠木碧)に会うとたしかに大人っぽくなっているなと思うし、当時の取材記事を読むと「みんな若~い!」みたいな感覚になって。そんなふうに取材記事や写真を見て、10年経ったことを実感しています(笑)。

——それだけあっという間に年月が流れたということですね。

コラボゲームとかもいっぱいありましたし、要所要所で杏子を演じる機会があったので、ずっと杏子と過ごしてきた10年だったなという感じがしています。また、10年経った今見返してみても全然古さを感じない作品なんですよね。むしろ今は当時よりも俯瞰して見られるようになったと思います。当時は杏子に近すぎて、あまり俯瞰して見られなかったというか、杏子のことを語る時も自分のことを語っているようで少し恥ずかしかったというか……。

——たとえば「杏子は、本当はいい子なんです」というのも「私は、本当はいい子なんです」と言っているようで恥ずかしかったということですか?

そう、何だか語るのが恥ずかしい(笑)。でもやっぱり、改めて見ても役者冥利に尽きる役だったなと思いますね。途中から出てきて、あれだけ深くキャラクターとして立たせていただいたのは虚淵(玄)さんや新房(昭之)監督、スタッフの皆さまのおかげで。杏子の最期も、あんなにかっこいいシーンをいただいてありがたかったなと、今でも見返すたびに思います。

——TVアニメではシリーズ途中からの登場だったということで、当時の野中さんはどんな思いでアフレコに臨まれましたか?

魔法少女たちの陣地を奪いに来るみたいな、ちょっとヒールっぽい役どころでの登場でしたが、初登場のときに「よし、敵陣地に乗り込んでやるぞ!」と気合いを入れてスタジオに行ったら「おやおや……?」という感じで。どうやらマミさんが大変なことになったらしいということで、スタジオ中が「?・?・?」みたいな空気感に包まれていました。

——自分の出番が来る前にマミさんが大変なことになるというのは、オーディションの段階では聞かされていなかった?

たぶんオーディションのときにいただいた紙2枚くらいの資料にストーリーが書かれてあったと思うんですけど、自分が忘れていたのか、気合いが入りすぎていてそこまで頭が回らなかったのか……(笑)。とにかく「こんなかわいいキャラなのに、パクって食べられちゃうんだ!」と思ったのは覚えています。すごい衝撃を受けましたね。

——そのシーンは当時の視聴者にも大きな衝撃を与え、作品への注目度も上がっていくことになりましたが、そういった反響の大きさは感じられていましたか?

当時は違う現場のスタッフさんに「この先どうなるの?」って聞かれることもあったりして、業界内の方々にも興味を持たれているということにびっくりしました。あとは一般の新聞社さんとか、おしゃれな雑誌とか、今まで受けたことのないようなところからの取材があったのも印象的でしたね。「こんなに注目されているんだ!」って、実感しました。

——アフレコをしていても、杏子もいずれはマミさんのような運命を辿るのではないかと気になったりしましたか?

当時は1話1話演じるのに必死で、杏子がどうなるんだろう？　みたいなことはあまり考えてなかったですね。ただ、次の台本をいただくのがキャスト一同楽しみで、その場でいただいたときはみんなでチラ見していた気がします。で、「次のアフレコ、しんどいぞー」って思ったりして(笑)。あと、アフレコをしたあとは「オンエアされたらみんなどう思うのかな？」とか、ドキドキ・ハラハラ・ワクワクの日々でしたね。

〝やんちゃな少年〟ではなく〝ちょっと悪いお姉さん〟

――「まどか」10周年記念サイトでの名シーン投票企画で杏子とさやかのシーンが上位に選ばれるなど、さやかとのコンビはいまだに根強い人気がありますよね。

ありがたいことに、杏子とさやかのシーンを1位に選んでいただけて。スタッフさんに聞いたところ、投票してくださった方の中には10代、20代の女の子もすごく多かったみたいで、そういう方々に選んでもらえたというのもうれしかったです。

――今の中学生にも杏子のセリフは刺さるものがあったということですかね？

「独りぼっちは……さびしいもんな……いいよ。一緒にいてやるよ」っていう、あのセリフは名言で挙げていただくことも多くて、皆さんの心に刺さったのかな？　この名シーン投票企画で選ばれたシーンはイベント（２０２１年4月25日開催「魔法少女まどか☆マギカ」Ａｎｎｉｖｅｒｓａｒｙ Ｓｔａｇｅ）で生アフレコもしたんですけど、楽屋で「名言、名言って言われ続けていると、ハードルが上がっていくよね」という話をしていて(笑)。歌舞伎の見得じゃないですけど、若干プレッシャーもあるねという話を裏ではしていました。

――さやかが「あたしって、ほんとバカ」と言うシーンでは、杏子の「さやかー！」までがセットという話を喜多村英梨さんがされていて、それを受けてのプレッシャーもあったのではないでしょうか？

そうなんです(笑)。トーク中「そうなの!?」と思って聞いていました。

――それこそ、アニメ本編が終わってもコラボ等のさまざまな場所で何度も言ってきたセリフだと思いますが。

「食うかい？」と「独りぼっちはさびしいもんな」は、もう何度言ってきたことか(笑)。コラボだと楽しいシーンもたくさんあるというか、そのゲーム特有の雰囲気もあったりするので、杏子はちょっと不良っぽい、はすっぱな、心の棘みたいなものは忘れないようにしようと思っていつも演じています。

――杏子の「本当はいい子」な部分はいったん置いといて？

本当はいい子なんだけど、「魔法は人のために使うな」という杏子の一番大事なところは常に持っていたいなと思いながら演じています。最近気をつけているのは〝やんちゃな少年〟みたいになりがちなので、そこは〝ちょっと悪いお姉さん〟くらいの感じを出せたらなと。「～だぞ」っていうセリフもコラボだと結構多くて、より少年っぽく聞こえちゃうので。……とか言いつつ、いつも楽しくコラボは演じさせていただいてます。

――『マギアレコード　魔法少女まどか☆マギカ外伝』（以降『マギレコ』）で杏子を演じられての感想はいかがでしたか？

またアニメで動く杏子を演じられてうれしかったです。どこからともなく現れてささっと助けて何気にいいこと言って去るみたいな、相変わらずな杏子で……。先輩風吹かせすぎちゃったかなぁ……(笑)。『マギレコ』で印象的だったのは、お水が出てきて、そのお水を飲むと幸運になるけど……という話があって。

――フクロウ幸運水のエピソードですね。

それがすごく衝撃的だったんです。その当時ちょうどウォーターサーバーを買おうと思って電器屋さんでお水を飲んだことがあって、すごくタイムリーな話だなと思って(笑)。あとは実際にフクロウ幸運水をモチーフにしたミネラルウォーターを配っていたという話を聞いて、「え……？　なんか怖い！」とか思ったりもしました。

――「先輩風」という言葉もありましたが、特にアニメの『マギレコ』だとかっこいい先輩として描かれる杏子の姿が見られたのかなと思います。

杏子の変身シーンも絵にすごく力が入っていて「スタッフさん、ありがとうございます！」っていう感じでした。めちゃめちゃかっこよく仕上げてくださっていて、うれしかったですね。アフレコ現場でも何となく先輩というか、レジェンドみたいな立ち位置で扱われるようになっていて(笑)。でも、私自身は杏子に戻すのが大変でした。謎の少年にならないように、アニメの『マギレコ』でも気をつけて演じていましたね。やっぱり〝ちょっとガラの悪い先輩〟くらいの立ち位置でいられたらいいのかなと思っていて。

――ちなみに、学生時代の野中さんはガラの悪い先輩とかではなかったですよね？

いや、いたって普通の先輩だったと思っています(笑)。

――そういう野中さんから見て、杏子に憧れる部分はありますか？

かっこいいですよね。自分の信念を持って、周りを気にせず行動できるって。私はついつい気にしてしまうほうなので、杏子はかっこいいなって思います。そういう意味では、まどかもかっこいいなって思いますよね。まどかはなかなか魔法少女にならなかったけど、私なんかはすぐなっちゃいそうだな～と思いながら見ていました。

杏さやファンにも楽しんでもらえるシーンがあるといいなと思います

――現在10周年記念プロジェクトが進行中ですが、やってほしい企画はありますか？

私は『魔法少女まどか☆マギカ10(展)』が楽しみです！　以前開催された展示会も行かせていただいたんですけど、すごく凝ってて楽しかったので。10周年のタイミングで新たに開催されるということで、楽しみですね。あとは（加藤）英美里ちゃんと話していて、キュゥべえサイドにも興味が出てきたので、キュゥべえたちしか出てこない作品とかあったらかわいいなって思います。

――それは……かわいくなりますかね？

こわくなっちゃうのかな？　仲間をむしゃむしゃ食べたりするから。かわいいお話もそうですけど、「なぜキュゥべえが地球に来たのか？」みたいな話も見てみたいですね。「まどか」とはまた違った話になりそうで、楽しそうだなって思います。

――新作映画『〈ワルプルギスの廻天〉』の制作が発表されましたが、最初に聞いたときはどう思われましたか？

最初は「廻天」が読めなくて、「『かいてん』って読むんだ！」ってイベント中に思いました(笑)。

――そこですか!?

まあ、それは冗談なんですけど、発表があったときは「続編やるんだ！」という驚きだけでしたね。その後、いろんな記事を拝見して、タイトルロゴの「まどか☆マギカ」の文字が黄色になっているということに皆さんが注目されていることを知りました。まどかのピンクから始まって、［新編］の紫でほむらちゃんの話になって、今回は黄色だからマミさんの話になるんじゃないか？　とか、そういう考察を読んで驚いています。「え、そうなの？」と思って。

――パッと見ただけだと、なかなかそこまで気がつかないですよね。

私も全然気にしていなかったので。ほかにもいろんな考察が出ていて、私も普通にファン目線で楽しみにしています。

――どんなお話になるのかは当然まだ何もわからないわけですが、気になるのは「続編」という二文字ですよね。

やっぱり続きをやるんですね！　悪魔ほむらちゃん……どうなるんだろう？　そこにどう杏子が絡んでいくのかも気になります。また杏子とさやかで戦えるのか？　とか。

――そのコンビで活躍するところは見たいですよね。

ＴＶシリーズで叶えられなかったことが映画でちょっと回収されたのかなという印象はあるねって、喜多村英梨ちゃんとも話してたんですけど。さらに今回また続編で〝杏さや〟はどうなるのか？　一緒に戦うのか、それとも普通に日常生活を送っているところから始まるのかなとか、いろいろ想像すると楽しみですね。杏さやファンの方にも楽しんでもらえるようなシーンがあるといいなと、私も思います。

――野中さんご自身としては、ＴＶシリーズからの10年間で変化を感じられたようなことはありましたか？

杏子を演じる前はかわいい役をいただくことが多かったんですけど、今もゲームとかでかわいい役を振っていただきつつ、ちょっと少年っぽい役とかも演じさせていただけるようになりました。それは杏子が連れてきてくれたご縁だなって思います。あとは「まどか」と関係ないところでも台本に「食べる？」というセリフが書いてあると「これは『食うかい？』を意識して、ちょっと匂わせる感じで言ってほしいのかな？」みたいな(笑)。そんなうがった見方をするようにもなりました。

――「食べる？」なんて、日常生活でも普通に使う言葉ですからね。

さすがに日常で「『食うかい？』を言ってほしいのかな？」とか感じることはなかったですけど(笑)、杏子を見て好きになってくれたという方が当時は新入社員だったのが、今はもう各業界で7～8年目ですとかになっていて、そういう話を聞くと「皆さんご活躍されて……！」って感動しますね。

――そういう方たちは、杏子みたいな先輩になるんですかね？

ぜひ若い方に「まどか」を布教していただけたらなって思います(笑)。

――今の野中さんにとっては、「まどか」はどういった位置づけの作品でしょうか？

10年間もひとつの役を演じさせていただけるのは本当に幸せなことだなと思います。そして、10年間ついてきてくださっているファンの方の応援のおかげでまたこうやって続編の制作が決まったということなので、本当にいつも応援していただいてありがとうございます。またこれを機会に初めて「まどか」という作品に触れる方も多いと思うので、ぜひおうち時間が増えている今、ＴＶシリーズや映画を見返していただいて、続編を楽しみにしていただけたらうれしいですね。〝独りぼっちはさびしい〟ので、これからもみんなで「まどか」を盛り上げていってくださったらうれしいです。

Profile

野中 藍
のなかあい

最近の主な出演作に『チャギントン』（ココ役）、『Fate/Grand Carnival』（ナーサリー・ライム、謎のネコＷ役）、『邪神ちゃんドロップキック'』（クラーケン、パタゴニアミナミダラ役）など。



前回までのあらすじ

二〇二一年三月。二十四歳の霧羽こさねは、けがをきっかけに自分には脳がないことを知る。
そんな中、キュゥべえが十年ぶりに彼女の前に現れる。
自分は脳の代わりにキュゥべえの細胞を移植した腫瘍で思考していること、
さらには自分を中心にして時空連続体が崩壊しつつあることを告げられたこさね。
頭蓋骨の中に置いてあった双子の妹・えるなからの手紙に導かれて、「時間鉄道」に乗車する。
その直後、車内で出会った魔法少女の集団に頭を殴られて気を失い——。

登場人物

《霧羽こさね》
二十四歳女性。大学院生。十年前、魂がないためにキュゥべえと契約できなかった、非‐魔法少女。
修士論文のタイトルは「いわゆる『認知革命』についての研究」。就職活動に失敗したため、四月からは無職。

《キュゥべえ》
こさねと行動を共にする。脳のないこさねの頭蓋骨の空洞に入りこむことも。

《霧羽えるな》
こさねの双子の妹。こさねとは一卵性双生児だったが、出生時に亡くなっている。
こさねの幼少期のイマジナリーフレンドでもあった。

破：魔法少女人類（Homo magica）

ひどく、頭が痛い。
……わたしは、いままで、なにをしていたのだろうか？
一瞬、過去の自分自身との連続性を失いそうになる。わたしがわたしであるための証明書、脈々と受け継がれてきた記憶の連鎖が途切れてしまっているのではないかと、不安に思う。
さいわいなことに、すぐに記憶は戻ってきた。
すべて、思い出す。キュゥべえと再会したこと。頭蓋骨のなかにあった手紙に導かれて、時間鉄道へと乗車したこと。その車内で、魔法少女たちにステッキで頭を殴られたことを。
殴られてからの記憶はない。どうやら、気絶してしまったようだ。
まだ、頭がぼんやりしている。眠りに入る直前のように、思考が散逸しそうになる。
いけない。いけない。ここで眠ってしまったら、本当に永眠になってしまうかもしれない。頭をちゃんと働かせなければ。
まずは、目を開くことだ。いま、自分がどのような状況に陥っているのか、それを確認しないことにはなにもはじまりはしない。
そんな決心のもと、わたしは重いまぶたをゆっくりと開くのであった。
気絶する前にいた薄暗い車内とは、大違いの風景が広がっている。青々とした、雲ひとつない巨大な空の下、どこまでも続いていく広々とした平原。
そして、平原のあちらこちらに、彼女たちがいた。
「ぎゃぁぁぁぁぁぁぁぁぁ！」
瞬間的に、悲鳴が口からもれる。
「どうしたんだい？」
ぬっと、キュゥべえの顔が視界に入ってくる。
「どうしたもこうしたもあるか……。ひぇぇぇぇ！」
再度、悲鳴が出てくる。しかし、それは恐怖による悲鳴ではなかった。
「ひぇぇぇ……、かっ、かわいいい！」

そう。かわいさによる悲鳴だ。
あたりを見渡すと、そこらじゅうに、かわいい女の子たち（キュート・ガールズ）がいたのだ。
女の子？　確信はない。もしかしたら、男の子なのかもしれない。その体には、性別を見分けるはっきりとした特徴は見当たらない。一方で、色とりどりの長いツヤツヤの髪の毛や、身につけている派手なドレスからは、女の子（ガール）のイメージが醸し出されていた。
とにかく、そんな女の子たちが、地平線の果てまで、びっしりと平原を埋め尽くしていたのだ。
女の子たちはただ単にかわいいだけではなかった。かわいいことをしていた。ある集団は、互いに、頬ずりをしたり、抱き合ったり、キスをしたりしている。他の集団は、それほど直接的ではないにしても、なにかを媒介にしてかわいいことをしていた。
なにを媒介にするのかは、それこそ千差万別だ。合唱をしたり、運動をしたり、ゲームをしたり、昼寝をしたり、植林をしたり、ダンスをしたり、賭け事をしたり、とにかく、ありとあらゆる任



意の行為を、女の子たちはおこなっていた。
それらは、かわいかった。とにかく、かわいい。かわいい女の子たちがかわいいことをする！
ありきたりなかわいさではない。暴力的な、嵐のようなかわいさだ。
かわいいこわい。そうだ。あまりにも不自然にかわいくて、逆に恐怖を覚える。まるで、脳髄に直接、砂糖菓子を放りこまれたような気持ち悪さ。
「なんだこれはなんなんだどういうことだどうなってるはははははは！　説明しろ」
あまりのかわいさにパニックになってしまったわたしは、キュゥべえの尻尾をむんずとつかむと、ぶるんぶるんと振り回した。
「説明しろといっても、ぼくにもわけがわからないよ」
「はぁ？　そりゃないでしょ」
わたしは、キュゥべえに顔をうずめながらしゃべった。ちょっとでもガールズを見ると、かわいい酔いを起こしそうだったのだ。
「あんたは集合精神体だったんじゃないの？　情報なら一瞬で拾ってこれるでしょ」
「そうもいかないらしい。ぼくにも経験したことのない事態だ」
そう言うキュゥべえの口調は、いつもと変わらなかった。
「この個体はスタンドアローンになっている。ネットワークからは完全に切断されているんだ」
「じゃあ、推測しろよ。いま必要なのは、あんたのような感情のない宇宙人の冷静な視点だからな」
「そうだね。宇宙背景放射の温度から、いまがいつなのか計算してみるよ」
キュゥべえは、わたしの頭に登り、じっと空を見つめた。頭上に広がるのは青空のみだが、彼の目には、宇宙空間にあまねく広がるビッグバンの残響が見えるのだろう。
「どうやら、いまは、おおよそ八十万年ほど未来のようだね」
まるで午後の紅茶ができたとでもいうような淡々とした報告だった。
「ウェルズ先生もびっくりぎょうてんだな！　ということは、あのかわいい女の子たちはなに？」

「かわいい女の子たちは、魔法少女みたいだね。とほうもない魔力を秘めている。ぼくも見たことがないほどだ。しかも、かわいい行為をするごとに、魔力が指数関数的に増加している」
「おいおい、じゃあ、なんであんたの同類がいないんだよ？　魔法少女はおまえと契約しなきゃ生まれないはずだろ？」
「おそらく、彼女たちは進化した人類だ。ぼくの力を借りなくとも、自然に魔法少女になれる。きみたちと別の種といっていいだろう。魔法少女人類と呼称できる。いや、もしかしたら、ヒト属のなかに入れるべきですらないのかもしれない」
「あんたの同類はどうなってるんだ？」
「確証はないけれど、魔法少女人類との戦いによって、絶滅あるいはそれに近いところまで衰退していると思うよ」
こともなげに恐ろしいことを言う。わたしは、キュゥべえの体をぎゅっと握る。その向こうにいるかわいい女の子たちが、とてつもなく気味悪く感じた。
わらにすがるように、疑問を呈する。
「ちょっと待てよ。あんたの話では、魔力を使うごとに魔法少女のソウルジェムは穢れがたまって、最後には魔女になるっていうじゃないか。全人類が魔法少女になれば、全人類が魔女になってジ・エンドだ。全人類魔法少女社会は成立しない！」
「普通に考えれば、そうなるね。けれど、八十万年にわたる進化は、魔女化の回避システムを構築したようだ」
キュゥべえがわたしの両手からするりと抜け、地面に降り立つ。魔法少女人類のかわいさに直接当てられたわたしは、「ひっ」と小さくうめく。
「見てのとおり、彼女たちはかわいい。それが第一のシステムだよ。ソウルジェムの穢れをもたらす感情の悪化は、基本的な生理的欲求を除けば、すべて人間関係のストレスに起因する。ホモ・マギカはそこへ適応する進化をとげた種だ。他者という存在に対する根源的な不安と恐怖、それを、かわいいことによって払拭したんだ。彼女たちのかわいさは、赤ん坊を見たとき、人間に誘発される反応を、もっと強烈に生じさせる」
「幼体成熟か」
わたしはつぶやく。ネオテニーとは、肉体的には未成熟なまま

の姿で成体になるように進化することだ。たとえば、ウーパールーパーなどが当てはまる。ホモ・マギカの、赤ん坊をデフォルメしたような姿は、まさしくネオテニーによって形成されたのかもしれない。

「そうだろうね。こうして、ホモ・マギカの社会には他者によるストレスはなくなった。他者は無限にかわいく、どこまでも快をもたらす存在となる。それが、内在的な進化による魔女化回避システムだ。もうひとつ、外在的な進化によるものがあると思うよ」

「外在的な進化？　いやいや、進化はすべて体のなかで起こるものだろ？」

「必ずしもそうではない。進化プロセスにおいて、内界も外界も渾然一体なんだ。人類は、衣服を発達させたことで、体毛が必要なくなった。肉を火で焼くことにより、あごが小さくなった。文明の発展と称されるものは、身体機能の外在化でもある。ホモ・マギカは、そのような外在的な進化を極限まで進めた。つまり、身体機能だけでなく、感情機能の外在化だよ。『人間関係の時空埋めこみ』とでもいうべきかな」

「時空……、なんだって？　いや、この場所がおかしいのはわかるけど、時空までもおかしいの？」

「そうさ。ここは通常の時空間ではない。むしろ、魔女の結界に近いね。ホモ・マギカたちの魔力によって、相当に大規模な結界が張られているのかもしれない。とにかく、この時空には、膨大な量の情報が埋めこまれている」

「なんの情報が？」

「人間関係の情報だよ。ありとあらゆる関係性のデータベース。ホモ・マギカたちは自分で考えて人間関係を構築する必要はないんだ。魔女化の危険性があるハイリスクローリターンな方法は退化した。彼女たちは、時空のなかの人間関係情報をソウルジェムにダウンロードして、適切な感情を喚起させながら、感情エネルギーを発生させている。完全な自給自足生物だよ。宇宙史のなかでも他に類を見ない」

「自給自足生物ねぇ……」

ぼうっとしていると、つい、ホモ・マギカたちを目で追ってしまう。たしかに、キュゥべえの言ったとおりだ。彼女たちは、ただやみくもにかわいいことをしているのではない。そこには、なんらかの人間関係があった。あるグループが構築されて、解体し、また別のグループが再構築されていく。

「けれど、列車のなかでは、彼女たちはわたしとの関係を作ろうとしなかった……。ステッキで殴ってきたぞ。なぜなんだ？」

くらくらする頭をかかえこみ、つぶやく。

「こさね」

キュゥべえはたしなめるように言う。——いや、彼にそんな意図はないのだろう。ただ、わたしは社会的訓練により、そこにたしなめるような響きがあることを読み取ってしまっていた。

「ホモ・マギカはホモ・サピエンスじゃないんだ。『なぜ（Why）』は通用しない。考えるべき疑問は『どのように（How）』だよ。それこそ、仮説はたくさん作れる。列車のなかは結界からのデータベース流入がなかったとか、人間関係を構築する対象ではないものは単純に排除されるとか。けれど、『なぜ』を問うことはナンセンスさ」

「言語ゲームのルールが違うってわけか。『ライオンが話したとして、理解することはできない』だっけ？」

わたしは、自分の額をなでた。骨が折れて陥没している。これで、頭蓋骨には、二つのクレーターがあることになる。きっと、ひどい顔になっていることだろう。

体を地面に倒す。目覚めてから、そこそこ時間は経っているはずなのだが、太陽はいつまでも同じ場所にとどまっていた。無限のかわいさにあふれる平原を、飽くことなく照らしている。

「こさね。きみは、これからどうするんだい？」

キュゥべえがたずねてくる。

「どうするって……。ずっとここに寝転がって飢え死にするんじゃないの？　目を開けたら、かわいさで気分悪くなるし……」

一瞬、ホモ・マギカの輪のなかに入ろうかとも考えたが、すぐに考えを打ち消す。自分がなくなりそうでこわい。

「かわいい酔いを治す方法はあるよ」

「マジかよ。どうやるんだ？」

「きみの精神を構成している細胞は、ぼくのものと似ている。まかせてくれれば、自由に操作できる」

「わかった。好きにして」
こうなりゃヤケだ。どうにでもなれ。
キュゥべえは、わたしの頭蓋骨のなかに入ると、なにやら操作しているようだった。
しばらくして、変化が訪れた。かわいい女の子たちを見ても、かわいいと感じなくなったのだ。そもそも、なんの感情もわかない。なんの興味も持てない。その顔は、自分から遠く離れた、どうやっても関係のない、どうでもよいものだった。
女の子たちは、表情を発していた。それはわかる。しかし、あくまでも『記号』としての表情だった。完全に習得できていない外国語の文字を読むのに近い感覚だ。意識して努力しないかぎり、その表情を読み解くことができない。
「……なんだ、これ？」
「顔認識モジュールを情動回路から切り離したんだよ。人間の心は、自動的に作用するいくつかの区画(モジュール)から構成されているのは知っているかい？」
「昔読んだ伊藤計劃の小説にそんなことが書いてあったっけ」
「顔認識モジュールもそのひとつさ。人間は社会性動物だから、他者の顔の認知は最優先事項だ。つねに他者と自分との関係性を知っていなくてはいけない。そのために、視覚情報から顔を優先的に検知し、そこに感情を投影する心的モジュールが進化した」
「そして、わたしの心では、そのモジュールが止まっているってわけか」
キュゥべえを見ても、自分の心の変化がわかった。ふたつの目とひとつの口があることはわかる。しかし、それらを『顔』としてまとめあげるのは、ある程度意識的に考えなくてはいけなかった。
「これで問題はなくなったね。行こう、こさね」
キュゥべえが歩き出す。そのあとに、わたしも続く。
ホモ・マギカたちの群れのなかへと入ったが、彼女たちはなんの反応も示さなかった。ただただ、無限にかわいいことをくり返している。いや、もうそれはかわいいことではなかった。単なる、こと、だ。
かわいさの魔力がなくなると、ホモ・マギカの奇妙さが理解できた。巨大な目からは、きらきらした無数の光が放たれ、まるで昆虫の複眼のようであった。彼女たちの周囲の時空は、キュゥべえが言っていたように、普通のものとは違っていた。あたかも、アニメと実写映像を無理やりにコラージュしているようだ。平面であると同時に立体。二次元であると同時に三次元であった。
とりあえずの目標は、この時代でまだ生き残っているキュゥべえを見つけることだ。そのためには、ホモ・マギカの結界を抜ける必要がある。
お腹が減ることはなかった。のどもかわくことがなかった。わたしはキュゥべえの親戚なのだ。細胞のリプログラミングによって、生存に必要な物質とエネルギーを光や大気から吸収する機能は簡単に手に入った。
歩いても、歩いても、風景は変わらなかった。果てしのない平原と、そこを埋め尽くすホモ・マギカの群れ。太陽は変わらず照りつけ、空はいつまで経っても青いまま。
異様な旅は、永遠に続くかと思われた。行く当てもない、無限に退屈なピクニック。やることは、ただ、二十四時間、脚を交互に動かすことのみ。
そんな物憂げで長い午後は、しかし、唐突に終わりを告げる。
ルネ・マグリットの絵画に『ピレネーの城』という作品がある。城を冠する巨大な岩が海の上に浮かんでいる絵だ。
いま、わたしの目の前に広がっている光景は、それと似たようなものだ。ただ、マグリットが描いたものよりも、規模は桁外れにでかい。
青空の向こう……、青のスクリーンを透かして、巨大な物体が浮いているのが見える。どのくらい巨大かというと、天空の四分の一をしめるほどだ。
物体は、卵を縦にして下から見たように、曲面を描いている。ただ、卵ほど表面はなめらかではない。むしろ、穴ぼこだ。不揃いな大小のクレーターが無数にあることがわかる。
「小惑星？」
わたしはつぶやいた。中学生ぐらいのころ、小惑星から帰還した無人探査機のニュースが世間をにぎわせていたことを思い出す。

「そうらしいね。しかし、完全な自然物ではないよ。重力制御されている」

「それって……。もしや、ホモ・マギカ以外の人類ってこと？」

「可能性はじゅうぶんにあると思うよ」

話しているあいだにも、小惑星はゆっくり近づいてくる。それとともに、妙な感覚を受ける。エレベーターが降下しているような感じ……。体重が軽くなっているのだ。これは……、もしかして、小惑星質量により発生した重力が、わたしを引いているのか？

「こさね。見とれるのもいいけど、そろそろ用意したほうがいいよ」

「用意って、なに？」

「小惑星が大気圏に接してから、じゅうぶんな時間が経った。そろそろ、衝撃波が来るころだと思うよ」

そう言って、キュゥべえはわたしの頭のなかに入りこむ。

早くそれを言え馬鹿！　と叫ぶひまもなかった。猛烈な鉄の風が、わたしの体を宙に浮かせたのだ。

衝撃、なんてものじゃない。これは、破壊だ。世界の破壊。不動だと思われていた世界の秩序はあっけなく崩壊し、ぐるぐると回転する！

「たすっ、たすけてぇぇぇぇぇ！」

声を張り上げようとしたが、恐怖と緊張のためか、出てきたのはかすれたような高い声のみだった。

「わかった。とりあえず、姿勢を安定させよう」

キュゥべえの声が響くのと同時に、わたしの体は変容する。

手が熱い。溶けるように熱い。いや、ようにではない。事実、溶けている！

腕から手にかけての肉は、ドロドロの原形質になっていた。液体と固体の中間、鈍い赤色のスライムのよう。原形質は、うどんの生地が伸ばされるように、平たくなっていく。

肉が原形質に変化しても、それがわたしの一部であるという感覚は続いていた。手のひらが巨大になっていくようだ。肉の内部で、骨が成長し、複雑な編み目を描いていくことが、如実に実感できた。

最終的に、わたしは、コウモリのような膜でできた翼を持つことになった。違和感はなにもなかった。まるで生まれてきてからずっと、この体で暮らしてきたように、空を飛んでいる。

「第二波が来る。用意して」

キュゥべえの警告に従って、体勢を整える。

地上では、ホモ・マギカたちも衝撃波に翻弄されていた。ドミノを倒すように、彼女たちも順々に飛ばされている。だが、やられているばかりではないようだ。さすがにかわいいことをくり返すのをやめ、本来の魔法少女の力を発揮する。

眼下の地上に、色とりどりの魔法陣が咲き誇った。どこまでも美しいその極彩色は、一挙に空中へと飛び立ち、一斉に小惑星へと突進していく。

わたしは翼を後方に折りたたみ、第二波にそなえた。体を流線形にして、風圧のエネルギーをうけながす。ガタガタと体が上下左右に揺れるが、不安は感じなかった。衝撃波が通り過ぎ、空気が落ち着くと、体は放物線を描いて落下していくが、すかさず翼を広げる。

遠くのほうで、閃光が放たれる。一度、二度、三度。最初はばらであった閃光は、だんだんと数が多くなり、ついには花火のような連続した爆発となる。

爆発は小惑星の周囲で起こっていた。赤、青、緑、紫……。考えられるかぎりの色が、ふんだんにちりばめられる。地上から小惑星に向けて、幾筋もの強烈な光の筋が、空間を切り裂くように幾度も発射されていく。

……戦闘だ！　戦闘がはじまったのだ！

「こさね。テレパシー通信が入ったよ」

あまりにも美しい光の数々に見とれていると、ふいにキュゥべえが言う。

「通信？　だれから!?」

「さあ。けれど、精神構造から考えてきみたち（ホモ・サピエンス）に近いね。コミュニケーションは可能だよ。ぼくが翻訳してあげよう」

「つないでくれ！」

頭のなかで、ザッザッザッと周波数が合っていないラジオのような雑音が響く。やがて、雑音は消え、クリアな声となる。

「おいてめぇ！　いったいなにもんだよ！」
いきなり怒鳴られる。声変わり直前の少年のような、不安定な声色。
「たいへんお忙しいところ、お時間をさいていただき、申し訳ありません。実はですね、八十万年前からやって来たものでして。一種の時間遭難と申しましょうか……」
長年にわたる就職活動の影響か、自動的に敬語になってしまった。
「マジかよ!?　ラッキー！　いまそっちに行くから、待ってて！」
意外にも、相手はすんなりと受け入れてくれたようだ。
数分後、小惑星の方向から、ひとつの影が飛んできた。影はどんどん大きくなり、人の形になった。
黒いローブに身をつつんでいる人物だ。ひどく貧相な身なりをしている。体は骨張り、頬はやせこけ、服はぼろぼろだ。もしも、わたしの顔認識モジュールが正常に働いていたら、かわいそうに……という感情が喚起されたのかもしれない。
「よっと！」



それだけ言うと、わたしの腰をむんずとかかえこみ、すさまじい勢いで小惑星のほうへとんぼ返りする。
「あんたなんていうの?」
ローブの人物は、軽い調子で問いかけてきた。
「はじめまして、霧羽こさねと申します！」
「こさねかあ。おれはクァール。よろしくな！」
「よ……、よろしくです！」
「てか、頭に穴あいてるけど、大丈夫?」
「あ、これ、大丈夫なやつなんで」
「大丈夫なのか、じゃあ、大丈夫だな」
会話しているさなかに、空中を飛び交うホモ・マギカの群れへと突入した。彼女たちはステッキを振るい、ぞんぶんに魔法をあやつっていた。いたるところで、閃光が発せられ、ビームが交叉している。上下左右前後すべての方向から猛烈な灼熱が伝わってくる。
クァールは片手をかかげると、光の粒子が集まる。一瞬後、そこには武器が握られていた。ぱっと見、日本刀に似ている。
「ちょいと、そこらへん飛んでいて。片づけてくるから」
と言い放つと、ぱっと投げ出される。わたしは翼をばたつかせて、なんとかホバリングする。
ホモ・マギカたちはクァールに向かって、ステッキを振るった。その先端から、まばゆい紫色のビームが放たれる。ビームはクァールに集中し、小さな太陽でもできたかのように爆発する。薬品のようなつんとした刺激臭が鼻腔に広がる。周囲の空気がプラズマ化して、オゾンが発生しているのだ。
ただただ、圧倒されるばかりだ。人間が立ち向かえる相手ではない。あの攻撃を受けて生を保てるなど、考えること自体ばかげている。そう思ったわたしは、一目散に尻尾を巻いて逃げようとした。
……そんな必要はなかった。クァールを襲ったビームは、鏡に反射するように百八十度の方向転換をとげたのだ。
「おらぁぁぁぁ！」
四方八方に飛ぶ閃光の中心に、クァールがいた。いつのまにか、二本目の刀をかかえて、舞を踊るように斬りかかる。

ホモ・マギカも負けてはいない。ステッキを棍棒のように使い、クァールの剣戟をふせぐ。

二度、三度、四度。刀とステッキの双方は、大気をふるわさんばかりのとどろきを響かせる。

「司令塔！　ちょいと苦戦してる！　支援砲撃できるか？」

クァールがテレパシーで会話する。数瞬後、答えが返ってきた。

「ラジャー。宇宙ひも大砲（コズミック・ストリング・キャノン）を発射する。着弾まで五秒」

視界のすみで、なにかが動いた。あわてて、そちらのほうへと顔を向ける。

きらきらと輝く光のひも……。そう形容するしかないものが、小惑星から生えてきたのだ。

なんとも、現実感がゆらぐ光景だ。そのひもは、たしかにあったが、同時になかった。まるで、世界そのものにできた亀裂が、物質化して漂っているよう。

しなる鞭のごとく、ひもがホモ・マギカに迫る。ステッキからは莫大なエネルギーが放出されるが、効く様子はない。現実世界に属していないように、ビームの奔流をすり抜けていく。

気づくと、空中に浮かぶ魔法少女たちは一刀両断されていた。文字通りの意味でだ。ひもになでられただけで、スパスパと肉体が断ち切られていく。もしも、顔認識モジュールが正常に働いていたならば、たいへんに気持ちの悪い光景だという感想を抱いただろう。

「よっしゃー、勝ったな！」

クァールが声を張り上げる。

「油断大敵だよ、クァール」

キュゥべえの指摘どおりだった。ホモ・マギカたちの肉体に、青い光がぼんやりと浮かんだかと思うと、次の瞬間にはなにごともなかったかのように回復していたのだ。

「クソッ、ソウルジェムはここにないってわけか。いくら殺しても魔法で元どおり。これじゃあ、きりがない。逃げるぞ！」

クァールはふたつの刀を互いにクロスさせて衝突させた。途端、白い光があたりを覆い尽くし、わたしの視界を奪う。

気づいたときには、クァールに手――正確には翼――を引かれていた。ぐんぐんと高度は増し、透きとおるような空の青さは、薄れて黒みがかり、紺色となる。明るさと反比例して、ちらちらとまたたく星々が現れはじめる。

星々を背に、小惑星の姿があった。もはや宙に浮くというよりも、天井のように頭上の空間を支配している。

わたしは押しこまれるように小惑星へと接近していく。指先ほどの大きさに見えたクレーターが、ひとつの都市ほどのスケールへと拡大する。

そのとき、猛烈なテレパシーの嵐が頭のなかに響き渡った。

「警告！　ソウルジェム爆弾が接近中！　攻撃にそなえよ！」

なんだかよく知らないが、やばそうだ。ここは、未知なる事態に対処すべく、クァールに疑問をぶつけよう。

「すいません、質問いいですか。ソウルジェム爆弾とはなんでしょうか？」

「は？　ソウルジェムを爆弾にしたものに決まってるだろ。あんた脳みそないわけ？」

「いやまあ、それはそうなのですが……」

もうちょっと詳しくお願いします、と言いかけたところで、質問は打ち切られることとなる。当のソウルジェム爆弾が襲来したのだ。

濃い紺色に染まった空の一部が破ける。まるで、ボール紙でできていたように穴があいたのだ。穴からは、やけに生々しい手がにゅっと出てきた。五つの指にはそれぞれ、指人形がはまっている。お父さん！　お母さん！　お兄ちゃん！　お姉ちゃん！　そして、末っ子！

現在では失われた温かな愛情あふれる家族……とは似て非なる姿だ。たしかに、笑いが絶えない。腐りかかった目玉をどろりとたらして嬉々とした笑顔を浮かべている。目玉からは、昆虫と甲殻類のあいのこのような節足動物がうじゃうじゃとわき出る。これを見て、ノスタルジーに浸るものはいないだろう。

「なるほど、魔女化しつつあるソウルジェムを爆弾にするわけか。効率的な方法だね。勉強させてもらうよ」

などとキュゥべえがつぶやく。

魔女の強さはすさまじかった。味方側の魔法少女たちが集結してくるが、一方的に惨殺されていく。

ふたたび、テレパシー放送が響く。

「威力偵察は終了。〈ヤマタノオロチ〉は離脱へのカウントダウンに入る。至急搭乗せよ！」

「脱出するぞ！　つかまって……、あ、やべミスった」

クァールの手が、わたしの翼と離れる。わたしはアホみたいに口をまん丸くしながら、彼女との距離が開くのを見ていた。

重力が逆転する……！　上が下で、下が上となる。わたしは、いままで、頭上であった方向へと落ちていた。あばただらけの小惑星へと向かって。

翼をばたつかせるが、急な重力変化に対応できずにバランスを崩す。空気も薄く、じゅうぶんな揚力が確保できない。きりもみ回転で急降下していく。

死ぬ……！　このままでは死ぬ。全身打撲で死ぬ。大量出血で死ぬ。筋肉と血管と神経をズタズタにされて、最後には物言わぬ肉片となり、ひとりむなしく朽ち果てる！

……さいわいなことに、そんな暗いイメージは実現することなく消えた。地面に衝突する直前、クァールがキャッチしてくれたのだ。

「ごめんね。落としちゃった」

「かんべんしてくださいよ……」

へなへなと力を抜く。わたしたちは、クレーターのすみにある洞窟へと身を潜めた。

「警告！　一般相対論超越結界（トランス・GRT・フィールド）および慣性中和軽減結界（アンチ・イナーティア・フィールド）、準備よし！〈ヤマタノオロチ〉、これより発射する！」

放送の直後、急激なGがかかった。見えない手で体をつかまえられたよう。生臭い鉄のにおいが漂う。鼻から大量の血がもれていた。

倒れながら、下を眺めると、小惑星がものすごい勢いで地上から離れつつあるのがわかった。わたしは次に目にするであろう光景を予想した。地平線が丸くなり、惑星の形をとることを。

だが、わたしの貧弱な想像力をあざ笑うかのように、予想だにしない光景が現れたのだった。

円盤（ディスク）。宇宙空間に浮かぶ、とほうもなく巨大な円盤だ。円盤の中央はドーナツのようにくり抜かれており、そこにはおごそかな

輝く球体が鎮座している。

一瞬遅れて、わたしはその球体の正体に気づく。そして、わなわなと震える。

……それは、太陽だったのだ！

わたしの眼下に広がるのは、太陽系サイズの円盤なのだ。なんというスケール！　考えるだけばからしくなってしまいそうな巨大さ！

「宇宙ひも（コズミック・ストリング）投射！　相対論的時空引きずり開始！」

するすると、音もなく、光るひもが地面から現れる。重力を無視するように、天高く伸びていくそれは、曲がりながら地面に戻り、虹のような壮大なアーチを描いていく。

空を支配したアーチは、猛烈な勢いで移動した。小惑星の進行方向、いまや「上」となった方向へ、ぐるぐると回転しながら猛進する。

天使の光輪……！　そんな印象を受ける。恐ろしさと畏怖で、筋肉が震える！

光輪の中心で、星がゆらいだ。まるで空間が混ぜ合わされているかのように。星のまたたきを熱々スープに入れてグツグツ煮こんだかのように。

星の光は溶け、ひとつの強烈な閃光となる。そして、閃光の中心に、針の頭を刺したかのような黒い穴が出現する。黒……？いや、そこに色はない。あれは無だ。すべてを吸収する、虚無の陥穽。

気づくと、重力加速度は消えていた。わたしの体は浮いている。体中の血液が、行き場をなくして頭に上ってくる。無重力――自由落下状態だ。

わたしは落ちていた。わたしも、クァールも、小惑星も、すべてが、星芒の中心に位置する黒い穴（ブラックホール）に向かって落ちている。

「ワームホール形成を確認！　超次元ジャンプにそなえよ！」

頭が割れるかと思うほど強烈なテレパシー放送がガンガンと響いた直後、わたしは緊張に耐えられなくなり、あっさりと意識を失った。

次に、わたしが目覚めたのは、ベッドのなかだった。朽ちかけ

た木で作った、そまつなベッドだ。

そまつなベッドが、そまつな部屋のなかにあった。まるで中世の家のような、石造りだ。ただし、決して観光名所にはならないだろう。ところどころ、穴があき、隙間風がびゅうびゅう吹く。

翼と化していた手は、もとに戻っていた。どのように空を飛んでいたのか、思い出すことも難しい。

起き上がり、薄暗い部屋のなかを歩く。扉の端から、光がもれている。

「おはよう、こさね。さっそくだけど、会議がはじまるよ」

キュゥべえのテレパシーが聞こえた。

「会議？　なんのことだよ」

そう言いながら、扉を開く。強い光が目を刺激する。

扉の向こう側は、まるでファンタジー映画にでも出てきそうな光景だった。神殿にでもありそうな儀礼的な台座に煌々と火が灯っており、そのまわりに数人の人々が円を作っている。甲冑に身をつつんだ男たち……、「騎士」と名づけてもいいだろう。

驚いたことに、屈強な男たちの中心にいたのは、あのやせた少女。クァールだった。騎士たちは、彼女を敬うように、こうべをたれている。

わたしに気づくと、クァールは手で合図をする。騎士たちが一礼をして、外に出て行く。

「こさね、やっと目が覚めたの？」

そう言うと、てくてくと歩いてきて、わたしの手を握る。

「ほら、こさねも飲みなよ。おいしいよ」

と言い放つと、台座の片隅へと引かれる。そこには、陶器製のやかん（ケトル）があった。

クァールは、やかんの中身をコップにつぐと、わたしに差し出した。透明な液体が入っている。アルコールの香りが漂う。お酒か。

ちょうどいい。いまこそ、酒が必要なときだ。ぐいと中身をあおる。

ピリッと辛いが、後味は甘みのある豊穣なお酒だ。テキーラに近いだろう。

すぐにアルコールが胃を暖かくするのがわかった。そして、血

流に乗り全身をかけめぐり、意識に作用する。

「いやあ、助かりましたよ。はっはっはっはー。八十万年から漂流してきて、困りに困ってたんですよぉ。てか、ここは、どこで？　えらくぼろっちいところですけど？」

いつもなら、相手の顔色をうかがって話をやめるところだが、いまのわたしに顔色をうかがう能力はない。そして、それを意識的に推論して補完する理性は、酒で曇っている。

「ここは惑星〈ターミナス〉。銀河の辺境。おれたち旧人類の最後の牙城だよ」

「ということは……、負け戦ということで？」

「そりゃそうさ。あいつらの魔力は桁違いさ。なにもしなくても勝手に感情エネルギーが出てくるんだもんな……。やつらは、銀河中を植民地化している。それだけじゃ飽き足らず、時間までも。あんたも知ってるだろ、時間鉄道を」

クァールはため息をつく。それがなにを意味しているのか、いまのわたしにはまったくわからない。

「じゃあ、あの鉄道は、ホモ・マギカが作ったものなので？」

「ああ、時間鉄道による時間植民だ。宇宙の果てから、時間の果てまで、やつらは永遠の支配を確立したんだ」

それを聞き、わたしは、激昂した。『永遠』というところが気になったのだ。

「いやいやいやいや、永遠はないですね！　熱力学第二法則は絶対ですよ。恒星は燃え尽き、ブラックホールすら蒸発し、万物を形作る陽子のひとつひとつもあますことなく崩壊する！　エントロピーは絶対！　宇宙は死ぬ！」

なぜ、これほど急に怒鳴ったのか、疑問に思う声もあるかもしれない。逆説的なことであるが、わたしが生きることができたのは、宇宙が絶対に死ぬからだったのだ。宇宙は無意味であり、人生は無意味だ。それゆえ、わたしの生はなにものにも規定されない。その事実が、わたしが自殺をすることなくいままで生きてこれた最後のよすがだった。

「こさね。きみは魔法というものをわかっていないよ。魔法は物理法則を超越する。感情エネルギーは熱力学を破るんだよ」

キュゥべえが容赦なく言う。

わたしは震えた。宇宙の果てから、時間の果てまで、永遠に、かわいい女の子がかわいいことをしていく……。かわいい人間関係が、すべてを覆い尽くす！

　この宇宙の最終的進化形態は、かわいい女の子たちがかわいいことをするなのか。悪夢だ。そのイメージは、腹の底から恐怖をわきだたせる。もう、いくらテキーラを飲んでも、暖かさはもたらされなかった。

　精神状態が極端に悪化していく。涙が出てきそうだ。

　そんなわたしに、クァールが近づき、ささやく。

「やつらの植民を止めるために、あんたが必要なんだ。過去からやって来たんだろ？　魔力管理テクノロジーがあるんだよな!?」

「は？　存じ上げていませんが……」

　話を聞くと、どうやら彼女は、過去の世界では魔力を管理するためのテクノロジーが普及していたと信じているようだ。

　そんなものはないと、何度も言ったのだが、食い下がってくる。

「いやいや、あれだよ。人間関係をモデル化して、感情を喚起して、魔力を発生させるヤツ」

　そこに、キュゥべえが助言をしに現れた。

「彼女は、もしかして、物語のことを言っているんじゃないかな？」

　物語？　ああ、そうだ。あれは、人間関係をモデル化して、ストレージとして保存したものだ。小説、漫画、映画、アニメ、ゲーム……。媒体はさまざまだが、どんな物語にも、その根底には人間関係がある。物語の主人公になること、それは、人間関係に絡め取られることだ。

　そう話すと、クァールはわが意を得たりとばかりにうなずく。

「物語を紡ぐ技術はもうない。〈魔法大戦〉の初期に、ホモ・マギカを発生させるものとしてすべて廃棄された。けれど、それがいま必要なんだ。非‐人類魔法少女部隊を組織するために」

「非‐人類魔法少女？　ということは、ヒト属やインキュベーター以外にも、知的生物がこの宇宙にいるってことすか？」

　困惑するわたしに、キュゥべえが補足する。

「そりゃあ、いるさ。この宇宙にどれだけの文明がひしめき合い、一瞬ごとにどれほどのエネルギーを消耗しているのかわかるかい？」

「いや知らんがな」

　わたしとキュゥべえのコントとは対照的に、クァールは必死のようだった。

「ホモ・マギカたちは、野放図に拡散してやがる。いまや、銀河のほとんどの恒星系は、やつらに占領されて改造されちまった。この星には、そうやって故郷を追われた非人類知的生物たちも避難しているんだ。もしも、そいつらが感情エネルギーを作ることができれば、インキュベーターとの契約で魔法少女にすることもできる。非‐人類魔法少女部隊を組織できれば、一気に逆転できるかもしれない！　それが最後の希望なんだ。いまここにあんたが来てくれたのは、きっと、神の導きだよ。お願いだ。感情マネージャーになって、非人類知的生物たちの感情を管理して、魔法少女にしてくれ！」

「は……、はあ、わかりました……」

　というわけで、わたしは、非‐人類魔法少女たちを作り出し、感情エネルギーをしぼり出すことを目標に、感情マネージャーに就任することになった。

　惑星〈ターミナス〉は、いくつかの環境区画に分かれている。魔法によるフィールドが張られ、大気・物質組成や温度、重力などがコントロールされているのだ。銀河中から避難してきた異星人の難民に対応するためだ。

　わたしは、バスに乗って、各区画をめぐることになった。キュゥべえと一緒に、知的生物たちの感情を調査して、魔法少女にすることが可能なのかを探るのだ。

　この仕事は、楽なものではない。結局、数年間の時間を費やすこととなった。そのあいだに経験したことを記すには、あまりにも余白が足りなさすぎる。ここでは、印象に残った種族たちをダイジェストで紹介することにしよう。

　たとえば、〈クロノス〉という生命体がいる。この生物は、世代により幾たびも変態をして、生態を大きく変える。その一生は生態系ピラミッドの頂点への上昇と転落だ。生まれたばかりは餌とされるのみのひ弱な生物だが、変態するにつれて第一次、第二次、第三次捕食者となる。しかし、老いばむうちに動けなくなり、

ついには植物のような形態となる。この一種のみで、生態系全体が成り立っているのだ。
〈ヘーミテオス〉という生命体がいる。この生物の個体には知性がない。かわりに、精子や卵子といった配偶子が知性を持っている。故郷の惑星の環境が非常に厳しいものであったため、個体が生殖相手を探すよりも、配偶子が自律的に動いて相手の配偶子を探すという生殖システムが進化したのだ。環境の淘汰圧にさらされるにつれて、やがて複雑な判断ができる知性を持つ配偶子が生まれ、知的生命体となった。配偶子たちは、一生の最後に互いに融合し、知性のない個体へと変容するのだ。
〈ミーディアム〉という生命体がいる。天然の情報生命体だ。その故郷の惑星では、あらゆる種に自ら生殖する能力が欠けており、〈ミーディアム〉に遺伝情報を渡して受精させるというシステムがとられていた。やがて、進化を追うことに、〈ミーディアム〉内部の遺伝情報そのものがソフトウェアとして生物の肉体をあやつりはじめた。情報は、自らの複雑化を追い求め、効率的な遺伝情報を作るために生態系全体を家畜化していったのだ。

惑星〈ターミナス〉にはそのほかにもさまざまな知的生物がいたが、結論から言って、計画は失敗だった。大失敗(フィアスコ)だ。
非人類知的生命体の感情をマネージメントするということは、非人類知的生命体を主人公にした物語(ストーリー)を書くことに等しい。緻密な人間関係をめぐらせ、それにともなう感情の浮き沈みをバランスよく配置する。ドキドキ、ワクワクするストーリー構造を作り出すのだ。そうして、感情エネルギーが発生し、物語の主人公としての魔法少女が完成するという寸法だ。
はたして、そんなことは可能なのか？　不可能だ。主人公は、どうしたって擬人化されなくてはいけない。擬人化をしてしまうと、非人類ではない。非‐人類魔法少女など存在しない。それは、非‐魔法少女となる運命にある。
この計画の失敗により、わたしは挫折に打ちひしがれた。なにもやりたくなくなった。ただただ、テキーラを飲むだけの生活に浸った。
わたしは、旧人類たちの集落からも離れて暮らした。寂しくはなかった。インキュベーターたちがいたから。

キュゥべえは、自己増殖してかなりの数になっていた。わたしは彼らの群れのなかに寝そべり、太陽を見ながらテキーラを飲み、ぼうっとして毎日を過ごした。
会話が恋しいときは、なにも考えずに声を出した。キュゥべえも、それに反応して声を返した。
会話かどうかもわからない音のつらなり。意味があるようで、ない。しかし、発声を続けると、寂しさは消える。
だれが知らせたのかわからないが、風の噂で、クァールが戦死したことを聞いたときも、どんな思考も発生しなかった。そもそも、彼女の顔がどんなものだったかも、覚えていない。
わたしは太陽を見上げ、テキーラを飲み、キュゥべえを抱きしめた。毎日、毎日、毎日。しまいには、わたしはこさねなのか、キュゥべえなのかすら、よくわからなくなってきた。
ここには、いかなる人間関係もない。キュゥべえは人間ではない。個人という概念すらあるのかわからない。
ここは、ユートピアだ。どんなSF作家だって、これ以上のユートピアを描くことはできまい。すべての社会が持つ悩みと苦しみ



は、ここに完全に消失する。
悲しいかな。そんな理想郷にも、ひびが入る。小さなひびが、やがて全体を浸食し、すべてを瓦解させる。
ひびとは声だった。どこからともなく聞こえてくる声。かぼそいが、執拗な声。
死んだはずの双子の妹――えるなの声だ。
彼女はこう言うのだった。
――おねえちゃんは、人間だよ。人間関係からは逃げられないよ。それが、〈運命〉なんだよ。
その声は恐ろしかった。声の向こうに、なにか巨大なものがうごめいているかのようだった。わたしを、世界をも呑みこんでしまうほど強大きわまりないものの影が。
わたしは声を無視しようとした。テキーラを飲み、キュゥべえに顔をうずめた。
そんなことは無駄な努力だった。どんなユートピアにも、遅かれ早かれ終わりが訪れる。
えるなの声はだんだんと大きくなった。どこまで逃げても、耳



もとでささやかれるように、それはついてきた。
その声が極限まで高まったとき、わたしのささやかな小世界は破滅することになる。
ついに、かわいいかわいい魔法少女人類（ホモ・マギカ）たちが、ここ――惑星〈ターミナス〉を襲撃したのだ。

――おねえちゃん。わたしの声、聞こえてる？
――おねえちゃん。わたしと、関係しようよ。
――おねえちゃん。わたしと、一緒になろうよ。
「いやだ！　いやだ！　いやだ！」
わたしは叫んでいた。世界が壊れていくなかで。
そうだ。世界は破壊されていた。ホモ・マギカたちは一撃で〈ターミナス〉を崩壊させた。旧人類たちと銀河各地から避難してきた知的生物たちは、一瞬ですべて死に絶える。死。死。死。死。無数の、死。
眼下には、死にゆく〈ターミナス〉が見える。最初の攻撃の衝撃波で宇宙空間に吹き飛ばされたわたしは、キュゥべえたちと一緒に、この惑星の最期を特等席で見学することができたのだ。
ピンク色のビームが地表をなでる。ただそれだけで、マントルが噴き上がり、海は蒸発し、海の底すらもドロドロに融ける。山脈は崩れ去り、大陸は飴細工のように変形する。液状化した岩石の赤い津波が惑星全体に押しよせる。すべてを燃やし尽くし、すべてを蒸発させ、すべてをガスに変え、すべてを宇宙空間に揮発させていく。
内核まで届くレーザービームによってうがたれた穴からは、数十億年のあいだにしまわれてきたエネルギーが、一挙に解放される。惑星重力がもたらすすべての圧力が、一点に集中し、爆発する。星全体をとどろかす地震と衝撃波とともに、マグマの噴水がほとばしる。マグマは、大気圏を軽々と越えて、宇宙空間をきらめく光の祝宴に染め上げる。噴出した液体岩石は、スプリンクラーから発射される水のように、惑星の自転に沿って散っていく。その勢いは、公転軌道をもずらすほどだ。
いくつもの穴があき、地表が剥かれる。卵だ……。宇宙空間に浮かぶ卵が割れているよう。卵の殻が裂け、なかから液体がほと

ばしる。そこには、荘厳さではなく、滑稽さがあった。あまりにもあっけないのだ。惑星崩壊という大事件を見ている気がまるでしない。どちらかというと、三分クッキングに近い。

三分クッキング……！　ホモ・マギカにとって、惑星破壊は三分クッキングくらいの感覚なのだろう。

内核までえぐられた惑星は、ふたたび重力によりひとつにかたまることなく、無数の破片になって公転軌道に投げ出された。まるで、きらきらしたビーズが、一列に並び、恒星をぐるっと取り囲んでいるようだ。

魔法少女たちは、最後の仕上げにとりかかる。

魔法のリボンを紡ぎ出すと、ビーズを結び合わせ、一続きにした。恒星をまわる大いなる環（リング）を作ったのだ。足りない質量を恒星から供給し、環をひとつの世界に変える。環世界（リングワールド）。ここに巨大な大地が生まれた。かわいい女の子たちが暮らす大地が。ホモ・マギカたちは、終わりなき日常をリングワールドで生きる。

かわいい女の子たちが大地に満ちていく。ホモ・サピエンスは肉体の交わりから生まれるが、ホモ・マギカは土くれより生まれ出づる。ステッキを一振りして、魔法の呪文を唱えると、あら不思議、地面からにゅるりと、かわいいかわいい女の子が生えてくる。一人が二人、二人が四人、四人が八人……。人数は指数関数的に増加していく。リングワールドの面積は、銀河系すべての惑星の面積を合計したものよりもはるかに広いのだが、その大地はあっというまにキュート・ガールでいっぱいになる。

肉体は土から形作られる。しかし、魂はどのように作られるのだろうか？　ふと、疑問が頭に浮かぶ。ホモ・マギカも魔法少女であるからには、ソウルジェムを持つはずだ。そして、それには魂が必要なはず。いったい、魂はどこから来ているのだろうか？

けれど、そんな疑問を吟味する余裕はなくなる。えるなの声が、いよいよ強くなってきたからだ。

リングワールドを埋め尽くしたホモ・マギカは、結界を使って時空を改造しはじめた。ソウルジェムを魔女化し、そのとき発生するエネルギーを利用して時空に人間関係の情報を刻印するのだ。時空そのものをアルゴリズムとして使っているようで、初期条件を刻印すると、あとは考えられるかぎりの人間関係が計算されていく。無限のかわいい人間関係。

時空による計算が進むと、えるなの声はますます強くなってきた。彼女は、わたしを人間関係に絡め取ろうとしているのだ！

——逃げられないよ。おねえちゃん。それが〈運命〉だから。

わたしは叫んだ。おまえから、逃げて逃げて逃げまくってやる！

「いいや、逃げてやる！」

どこに逃げる？　ひとつだけ、脱出口がある。時間鉄道だ。ホモ・マギカたちは、リングワールドの片隅に時間鉄道を建設していた。鉄道の正体、それは、タイムループする生物の生態系であった。

すべての生物が過去へ移動する能力を持ち、時間線を変更しながら進化をくり返しているのだ。

タイムループありの進化。捕食者は未来からの情報を使って獲物を追い、被食者も未来の悲劇を回避しようと奮闘する。幾たびもの時間線の変容によって、時空はねじれ、そこに鉄道を敷設することでタイムトラベルが可能となるのだ。

わたしはキュゥべえたちを引きつれて、時間鉄道の中枢へと侵入した。オセロのように、存在と非存在がめまぐるしく入れ替わっていくなかを、走る。

タイムループが可能な捕食生物に襲われたが、こちらにも切り札がある。キュゥべえの計算能力だ。幾通りもの未来をシミュレーションして、最善のものを選び取る。それは、タイムループに匹敵する能力だった。

タイムループ能力と引き換えに、生物たちは知能を退化させている。間違ってもやり直せるならば、過去に学ぶ意味はないのだ。そこに勝算がある。

わたしたちは、幾度の危機を乗り越えて、ゴールにたどり着いた。プラットホームだ。無限の未来から、無限の過去へと線路が伸びている。線路には、無限の路線を行く無限の列車が停車していた。

——おねえちゃん。どこに、行くの？

「おまえのいないところだよぉぉぉぉ！」

叫びながら、ボイラーに時炭（タイムコール）を放りこんだ。これは、幾たびも

のタイムループによりもろくなって剥離した時間が、再度結晶化して鉱物になったもので、時間鉄道の燃料として一般的に使われているものだ。
ボイラーに炎が灯る。圧力が伝わり、列車の時気機関がゆっくりと動き出す。
遅い！　このままでは、えるなに追いつかれてしまう！
あせったわたしは、さらなる時炭をスコップで掘り崩すと、むやみやたらに投入した。
それがいけなかった。時炭は連鎖的に燃えさかり、ついにはボイラーの耐久限度をオーバーしてしまった。
……爆発だ！
ボイラーの破壊とともに、とてつもない時間衝撃波が生じ、わたしは過去方向へと吹き飛ばされる。
えるなの小さく笑う声が、どこからか聞こえたような気がした。

（「急」へつづく）

草野　原々（くさの　げんげん）
小説家。2016年『最後にして最初のアイドル』でデビュー。2017年に同作、2019年に『暗黒声優』で星雲賞日本短編部門を受賞。最近の作品に『大絶滅恐竜タイムウォーズ』。

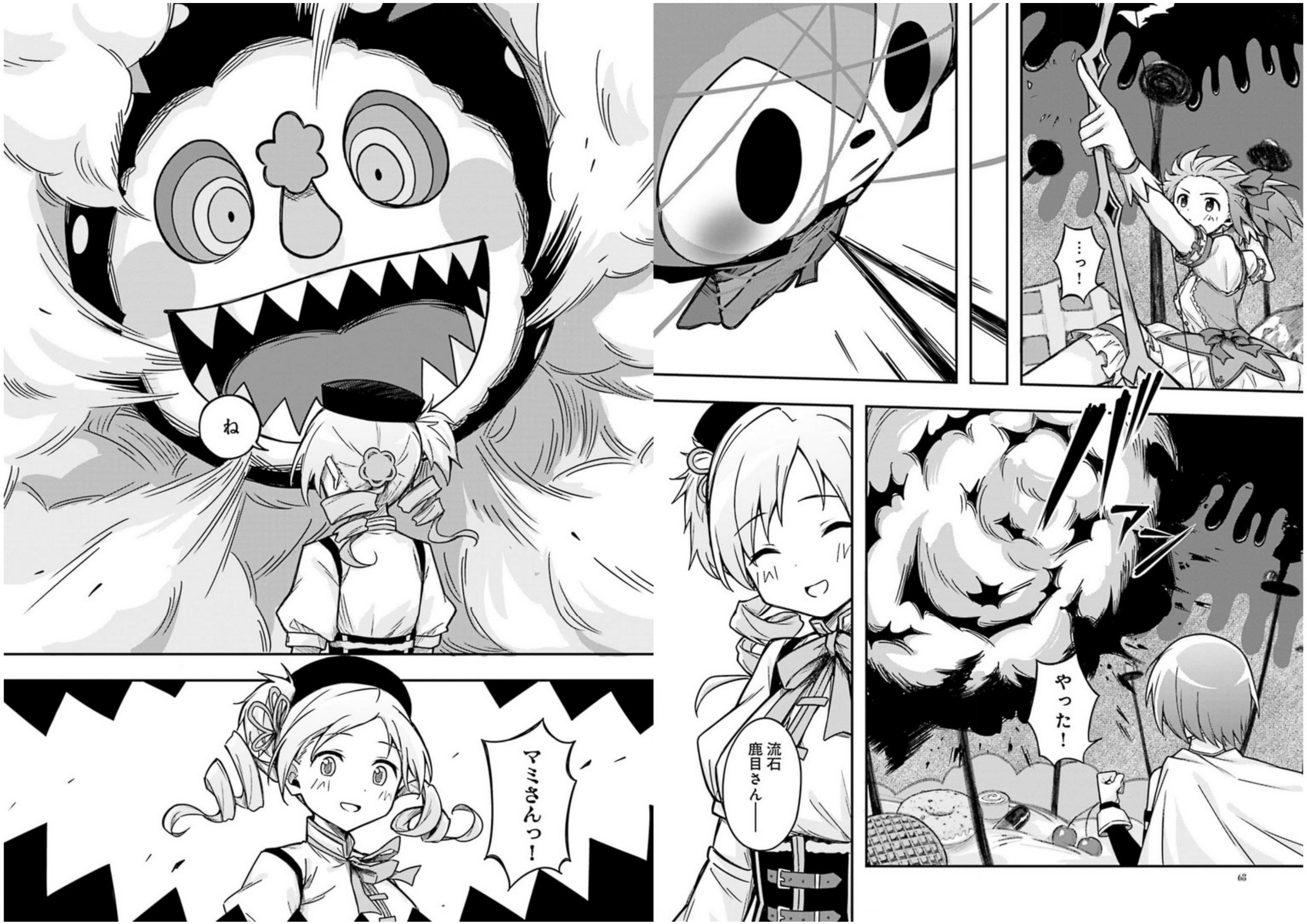
春花　あや（はるはな　あや）
漫画家・イラストレーター。最近の作品に『少女☆歌劇 レヴュースタァライト コミックアンソロジー ナイン・ストーリーズ』。




……っ
信用すると思って？
……本当のことを言ったってあなたは…
まどか…
……！
……ら
…ゃ……！
ほむらちゃん！
！



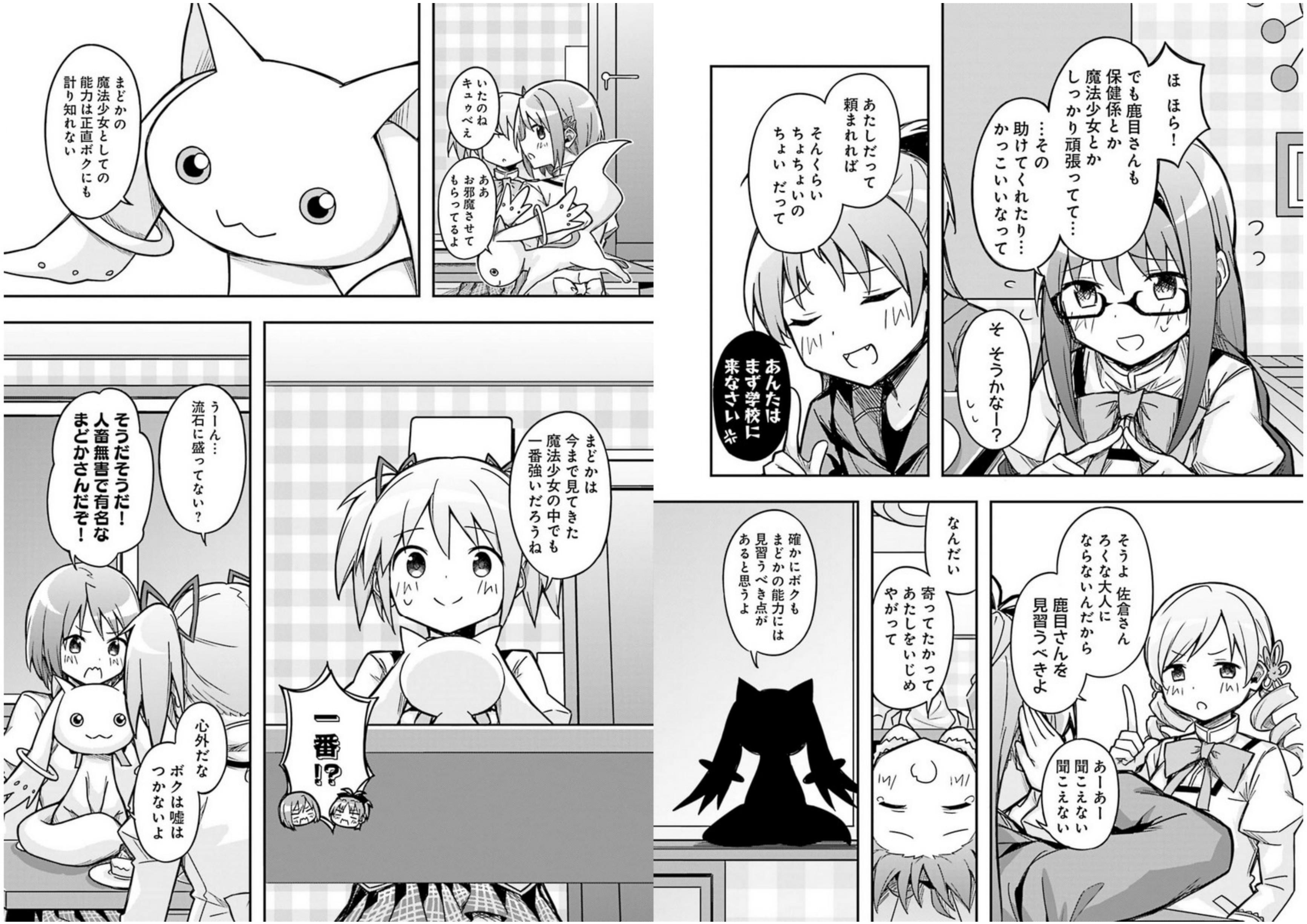
バァン
バァン
ザッ
ザッ
ザッ
そいっ！
ズバ
マミさん！
任せて！
シュル
シュル
ギュムー
鹿目さん！


…っ！
やった！
流石鹿目さん——
ね
マミさんっ！


まったく…四人もいるのに油断しすぎだっての！
ズブ
ザク
杏子ちゃん！
遅い！もっと早く来なさいよ！
ひどくない？これでも急いだんだぜ？
ありがとう佐倉さん…あはは…私かっこ悪いな
礼は良いってそれよりこの後アレやるんだろ？
うん！今日は私の家で！


それで ほむらちゃんは ケーキ
メロンのと かぼちゃの どっちがいい かなってー
えっと… こっち？
！
じゃあ わたしは こっちを食べるね
エヘへ…
鹿目さん ずっとそのケーキ 見てたものね
うんうん 選びづらかった よねー
へ？ うそっわたし…
わかりやすい よなー
あんたも
お前が言うか！
まったり
じゃあ いただき ましょうか


それにしても
鹿目さん
言ってくれれば
色々用意したのに
いつもマミさんにお世話になってばっかりだったから
たまにはわたしがって…思って
そうそう たまにはあたしたちを頼ってくださいよ
さやかは何もしてねぇだろうが!
なにおー!
トゥンク…
みんな…
ちょいとお邪魔するよ
ガチャ
ママ?
なに お邪魔だろうけど
母親らしくお茶ぐらい入れようと思ってさ
お節介しに来たってわけよ
で 何にする?
わたしは紅茶かな
じゃあ 私も紅茶をいただこうかしら
あたしも!
あたしもそれで…
わ 私はコーヒーでお願いします!
おっけー ちょっと待ってな
わぁ! ほむらちゃんコーヒー飲めるんだね…
…大人だ
わたし まだ苦くてお砂糖たくさんじゃないと飲めないや
意外だよね
そう? 私は暁美さんには大人な一面もあると思うけど…
えと… …あはは


ほ ほら！
でも鹿目さんも 保健係とか 魔法少女とか しっかり頑張ってて…
…その 助けてくれたり… かっこいいなって
そ そうかなー？
あたしだって 頼まれれば
そんくらい ちょちょいの ちょい だって
あんたは まず学校に 来なさい
そうよ 佐倉さん ろくな大人に ならないんだから 鹿目さんを 見習うべきよ
あーあー 聞こえない 聞こえない
なんだい 寄ってたかって あたしをいじめ やがって
確かにボクも まどかの能力には 見習うべき点が あると思うよ
いたのね キュゥべえ
ああ お邪魔させて もらってるよ
まどかの 魔法少女としての 能力は正直ボクにも 計り知れない
まどかは 今まで見てきた 魔法少女の中でも 一番強いだろうね
一番!?
うーん… 流石に盛ってない？
そうだそうだ！ 人畜無害で有名な まどかさんだぞ！
心外だな ボクは嘘は つかないよ


つまり…なんだ？
お前は今の十倍強くなれーって言いたいのか？
んなもん無理だろ
そういえば まどか魔法少女になる前にそのリボン付け始めたよね……
マミさんもリボン使ってるしもしかして……
!
私たちもリボンをつければ強くなれる??
そんなわけないでしょ
なになにー？魔法少女？
私も好きだったなー小さいころ
ママ!?
飲み物できたから持ってきたんだけど
邪魔して悪いね
いや…ありがとうママ
童心忘れず大事なことさ
じゃごゆっくりー
パタンッ
なんかごめんねうちのママが…
あはは……


フー
♪


ほむらちゃん 眼鏡曇って 真っ白
ほんとだ!
ビクッ
えっ あ ほんとだ… …恥ずかしい
ふふふ 実はコーヒー 飲み慣れて なかったりして…
それはっ その… …うぅ
そうやさ アンタ 視力戻さないんだな


……
そう——
で でも私 眼鏡つけてる
ほむらちゃんも 可愛くて好きだなー なんて…
これを外せば 暁美ほむらが 始まる
この後 私たちは——
これはもう ありえない 未来
あなたを 絶対… …死なせない
こんな甘い 幻を見せるモノ なんて
今の私には
ほむらちゃんも
かっこよく なっちゃえば いいんだよ！
——必要ない


まどかを救う――
まさか…
そう願ったあの日から
私のすべきことは
決まっている


私は
Delicious Cookie
暁美ほむらだから――
◆Fin◆

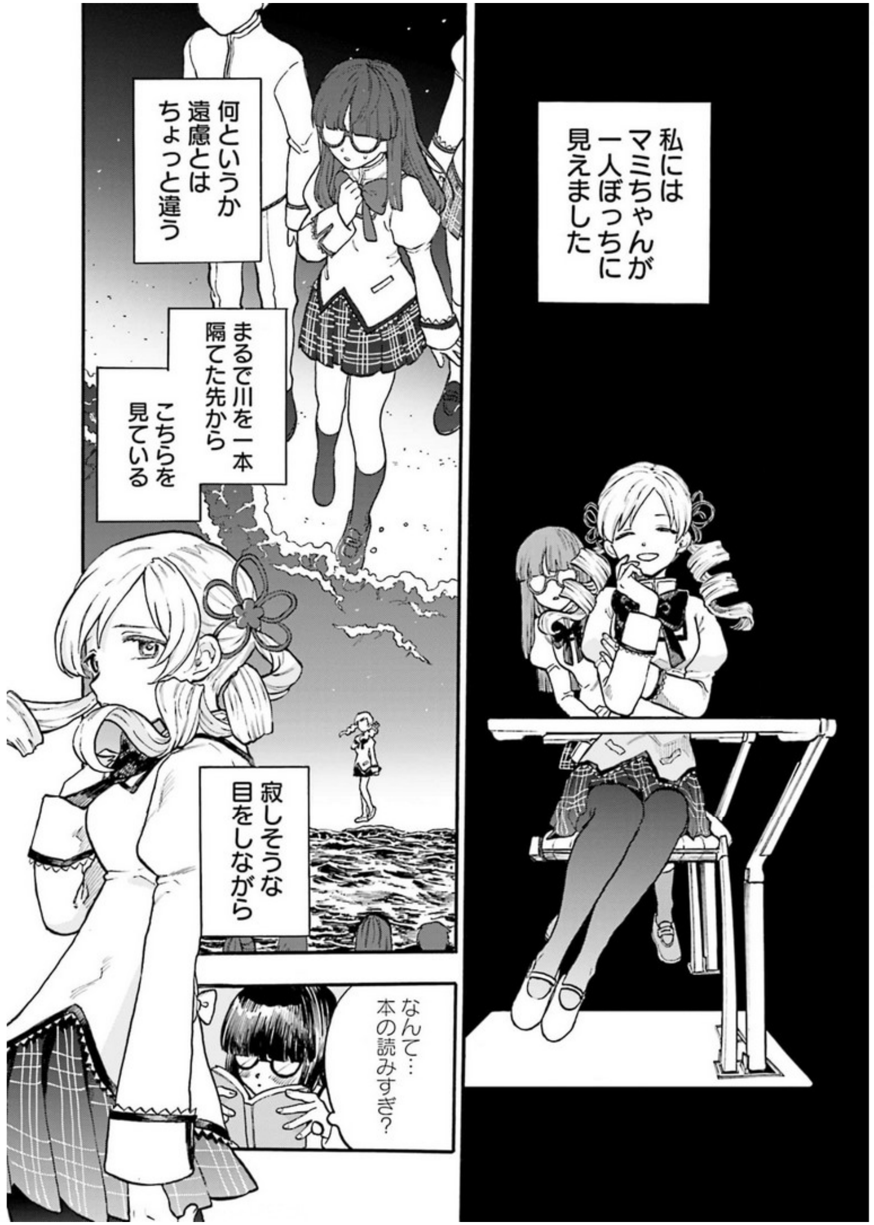

同じクラスのマミちゃんはしっかり者でいつもみんなの中心にいる女の子
マミちゃん観察日記
ぶきやまいちこ


マミ？
あ
ごめんなさい
なんだか視線を感じて…
えー
マミを好きな男の子じゃない？
もー
そんなのいないって！
それより何だっけ
数学のノート？
そうそう
写させてー
ガサッ
ヒョコッ
私は そんなマミちゃんの
隠れファンです


父と母と3人暮らしの一人っ子
容姿も整っていて礼儀正しく
オオーッ
男の子にも人気があるみたい
まさに完璧を絵に描いたような子
くぅ〜〜〜…今日も非の打ち所が無かったわ
今日も…話しかけられなかった…
そんな私にとって高嶺の花のマミちゃんにも
不幸は訪れたのです


マミちゃんの家族
交通事故で亡くなったって聞いた?
マミちゃんも一緒に乗ってたって
でも無傷だったんでしょ?
奇跡だよね
ほんと
こわいくらい
ガラ…
マ…マミ
もう学校来て大丈夫なの?
ええ…家族の葬儀は一通り終えたし
お医者さんにも学校に行って大丈夫って太鼓判押してもらったから
えー…それにしたって…
ねえ…?


…ありがとう
悲しいけど
これは私の家庭のことだから…
このことでみんなが私に遠慮して
距離が生まれる方が私は寂しいわ
マミ…
ごめんマミ!
マミはちゃんと前向こうって頑張ってるのに
も――
だからそういうの!
私のノート見ていいから!
ありがと~


私にはマミちゃんが一人ぼっちに見えました
何というか遠慮とはちょっと違う
まるで川を一本隔てた先から
こちらを見ている
寂しそうな目をしながら
なんて…本の読みすぎ?


ミステリアスさが足されてますます物語の中の人みたい
そんな幻想を彼女に重ねては
話しかけたいというハードルをより一層高いものにしていくのでした
ややや!?


マミちゃんが下級生との交流なんてめずらしい
最近じゃ友人の遊びの誘いも断っていたのに
あのマミちゃんと…
あの子達はどうやって仲よくなったんだろう
キョロ
キョロ
いいな…
チーズドコ
チーズサガサナイト


あれから気になってあんまり眠れてない…
ふぁ…
イソゲ イソゲ
チーズヲサガセ！
モウスグ ウマレル
ゴシュジン ウマレル
え


その時
後ろから何かがぶつかりました
ああ私
ここで死ぬ…


ずべっ
そそくさっ
すうっ
こら!
危ないでしょ
道路に飛び出すなんて
気づくとそこには
マミちゃんがいました
って
マミちゃん!?
どうしてここに…!
わっ
ブォー
もしかしてマミちゃんが引っぱってくれ…
くるっ


ケガはない？
あっ…
信号…
よく見なきゃ
ダメよ
ニコッ
ごめ…
ごめんなさい
最悪です
よりにもよって
マミちゃんに
交通事故を
見せるところ
だったなんて
ポスッ


バッ
あ…
そういえば…
また
お礼言い
損ねちゃった…
ゴロッ
私って
いつもそう…
話しかける
勇気がない
のを
いつも
マミちゃんの
せいにしてる
マミちゃんだって
私たちと同じ
中学生なのに…
泣きつかれて
私は
その夜は
ドロのように
眠りました
そして
不思議な夢を
見ました
マミちゃんが
魔法少女に
変身して
悪者と戦う夢


今日こそはマミちゃんに話しかけようと学校へ登校した日
今まで無遅刻無欠席だったマミちゃんが学校を休みました
マミちゃんは一人暮らし
何かあれば本人から連絡が学校に入るはずなのに
巴に限ってサボりなんてことないと思うけど
誰か見にいってやってくれない？
巴さんのお見舞い？
うーん あの子の場合かえって気を使わせちゃうかも
お大事にって伝えといて
…大きい
えーっと…
マミちゃんの部屋番号は…
ウィーーン
だれか出てきた!!
ザッ
つい隠れる癖


あっ…あの子はたしか
最近マミちゃんと一緒にいる
2年の鹿目まどかちゃ…


その時
私はなんとなく
分かって
しまったのでした
マミちゃんは
もうこの
世界には
いないんだと
いうことを
「助けてくれて
ありがとう」と
言う機会を
永遠に失って
しまったことも
でも
マミちゃんは
さいご
あんな風に
泣いてくれる子
が近くに
いたんです
私は
なんだか
やるせなくて
気づくと
マミちゃんが
引いてくれた左腕は
涙でしっとりと
しめっていました
Fin


放課後★
ゲームセンター
GAME CENTER
presented by
じゃこ
あーやっと
授業終わった
のび〜
放課後どこ
行こうか
お前ら
帰りか？
杏子ちゃん！
今から何しようか
話してたんだよ
うーむ…
そうなのか
それなら…
!
ゲームセンターへ
行こうぜ!!



ゲームセンターかいいね！
ゲームセンター
わたしあんまり行ったことないから楽しみ！
マミさんとほむらちゃんも誘っておこう！
楽しみだな～
何で遊ぼうかな
おなかすいたー
ぽてぽて
着いた！
ちゃーん！
おー！
おかしとり
最初はこれで腹ごしらえだ
お菓子キャッチャー!!
すごい高さ…
でもこういうのって難しそうでやったことないんだよな～
あれ～さやか自信ないのかぁ？
ぷぷ(笑)
やってやろうじゃん!!
ぐぬぬ



出来るだけ箱型のお菓子を狙って
タイミングをあわせて
どうだ！
ふふん♪
杏子ちゃんすごい！
よーし私もそりゃ！
あれ全く動かないな…
うりゃ！
そりゃ！
もう一回！
さやかちゃんから黒いオーラが!?
ソウルジェム濁ってんじゃねえの？
ガコン
うう…泣きの一回
どうだ！…あっ！
……!!
じぃぃぃん…
最ッツ高!!
この一気に落とす快感すごいわ！
よっしゃー!!
そうだろー


なんか騒がしいな
ザワ ザワ ザワ
ジャコッ
バン
バン
ティロ・フィナーレ!
マミさん!?


やだつい夢中になっちゃって
マミさんかっこよかったです!
いつ来てたんですか?
実はもっと早く着いてたんだけど…
思ったより広くて迷っちゃって
みんなを探してる間に…
キョロ
キョロ
目についたもの色々やっちゃった
すでにはまってらっしゃる
マミに負けてらんねーな
うちらもいっちょやりますか!
おいあれ見ろよ!
さっきのガンアクションの子もすごかったけどこっちもすごいぞ!
ザワ
ザワ
盛り上がりすぎてライブ会場みたいだよ


このぬいぐるみかわいい！
べべぬいっ！
やってみなよコツ教えたげるからさ
わたしにできるかな
うっ
そうそうその角度で
今だ！
えい！
ポチ
取る
すごい一個…いや三個同時に掴んだ!!
やった…ん？
キュゥべえ!?


ぬいぐるみ二個とキュゥべえが取れちゃった
初めてですごいじゃん！
きゅっぷいっ
遅くなってごめんなさい
ほむらちゃん！
これほむらちゃんにあげる！
お揃いだね！
あ ありがとう
じーん…
ほむ…
おりゃあああ
は～遊んだ遊んだ
そろそろ帰らなきゃね
最後はみんなであれやりたいな！


プリか！
いいね 撮ろう撮ろう！
じゃんっ！
ほら詰めて 詰めて
ぎゅう
ぎゅう
どんなポーズがいいかしら
ズバリにしようぜ
もっと寄ったほうがいい？
あ ほら 3・2・1・
カァ
カァ
カァ
じゃあ帰るかぁ
ふぁ～…
初めて来たけど すっごく楽しかったわ
…私も
じゃあ明日も 来ればいいじゃん！
そんな毎日 来てたら おこづかい 無くなっちゃうよ～

◆*Fin*◆


ほらっ 手を つないで～
はぐれない ように
ねっ
サラ
サラ
サラ
ええ～??
てれ
てれ
てれ
てれ
チュン
チュン
ピヨヨヨ


……
ヤバいって ねぇみんな
照れてる場合じゃ ないってコレー!!
いやホント しっかり つながないと
お~~
ポロ。
ポロ。
見滝原わくわくデイリーキャンプ
presented by


──それは１週間前のこと
ふぅっ
あー つかれた!
たまには皆で 気分転換 しようよ!!


シャラララーンッ
おおおお
『お茶会』はどうかしら!
ドドドドド
ガシャーン
パリパリーン!!
GAME CENTER
あっ佐倉さん カップの持ち手はそうじゃないわ
おっ?
ズズ…
すする音もよくない
あと座り方とそれから
ゴギャゴギャ……
…


ズダダダ
まどろっこしいなぁ!
気持ちよく体動かそうぜ!!
わぁ
とっ
あはは
べしゃっ
ムウウッ
パリーン
GAME CENTER
演劇はどう!?
私王子様の役ね
近場の子供達も集めてさ~
……
寒気がするほど楽しくない
言葉 選ばないね この子は……


じゃあ ほむらは どうしたいのさ
私は まどかと
…二人で どこか遠くへ行きたい
5人でだっつってんでしょ
鹿目さんは？
えっと
ハイキングに行って山頂でお弁当食べる
…とか？
それだぁ
さすがまどか！
決定～ のんびりやろう！
ヒュ――ッ
ゴオォオオオォ
のはずが…気づいたら何この状況～!?
ちょうちょを追いかけるまどかを ほほえましく見守ってたら
わ～～
ふふ……


あっ…待って！
変身したらこんな崖簡単に……
ぴょ――ん
はっ…確かに!?
言われてみれば
おお
ガラッ
わぁぁ ぁぁ
マミさ～～ん!!
ぐったり
バサッ
バサッ
もうひとふんばりだぞ！
すぐに引き上げてやるからな…!!


バサササッ
カッ
うわぁあ
オヤツと財布とケータイとその他貴重品!!
ずるりっ
ちょっと杏子おぉお!!
手を離すな!!
ぐ
ぐ
しょうがないわね……
ぐっ…
ビュウウッ
パッカーーン
トーーン
回収よろしく~


みんな…
本当にごめんっ
サラ
サラ
あれから何度も…私のせいで危ない目に
いや…
ずいっ
鹿目さん
まどかは悪くないよ!
ドキッ
ふふ…
へへっ


何だかんだ いつの間にか
キャンプ場みたいなとこに降りちゃったね〜
今からまた登るのはやだな…
もうここで落ち着く？
ふむ…
それはいいけど
さすがに私もキャンプの用意はしてないわ
まぁ…一応
まどかが体調崩した時のために
テントくらいは持ち込んだけど
ドン
すげぇ!!
暁美さん
どこにそんなもの持ってたの！
私は……ティーセットくらいしか
ズアッ
すんげぇ〜!!


私は調理器具一式くらいか
すごいな!?
え 私？
私は
無限に話題を出して皆を楽しませられる
『人間ラジオ』と呼んでくれたまえ！
うわっすげぇ 曲と歌と語りを全部一人で！



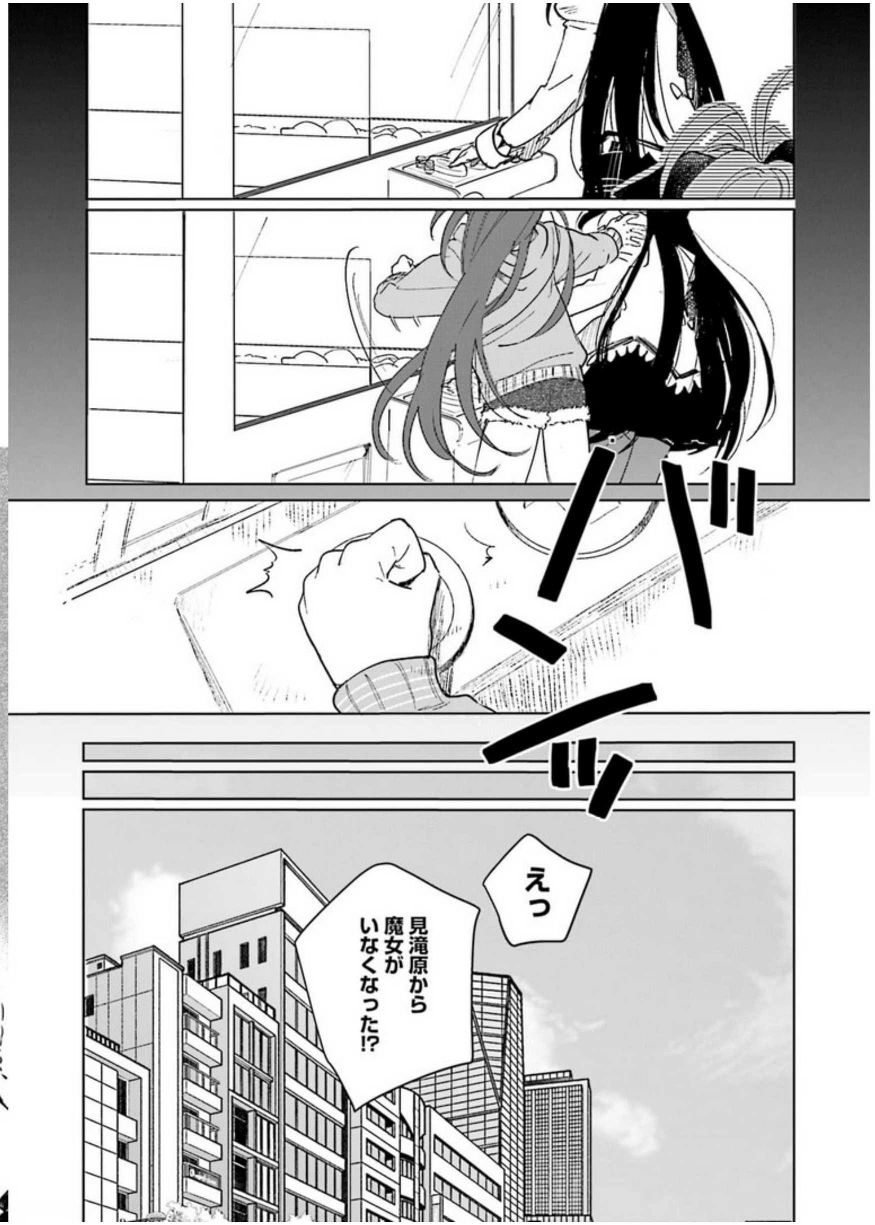



いやはや
ストッ
キュゥべえ
人間のコミュニケーションというのはとても難解だね
群れを維持し仲良くなるだけで様々な手順やコストがかかる
ズズ…
そういえば薪木足りてる？
どうかな
散歩がてら集めにいこっか
オッケ～～～


ツ
パァァァァ
?


薪木ゲットォ!!
ド
バキバキバキ
シュゥゥゥ……
キュゥべえも見てないで薪拾ってよ
よいしょ
横着だなぁ
ひょいっ
◆Fin◆


日溜りの記憶
Presented by
おぎ


えっ
見滝原から魔女がいなくなった!?

昨晩から使い魔の気配すらないの
じゃじゃあ見滝原が平和になったってことですか!?
いえ…それはもう少し調査してみないと…
魔女が
…魔女がいなくて残念?
あっ!そういうわけじゃ…!
いなくなるわけ…
だって…
そんなまさか
だってもうすぐ…!
魔女がいなくなるのはいいことですよね…
でも…っ


暁美さんは
随分と魔女狩りに
熱心よね…
え…
ああいえ
悪いことじゃないけど
ちょっと気になって…
それは…
!
…っ
サッ
?
わたし…
私今まで
寝てばっかりで
守られて…
ばかりで…
守れるかも
しれないって…


私
役に立ちたい
んです!
よくわかったわ
でも魔女は
いないのよ
なので
特訓
しましょう!
!?


オオオオ
――す
すごい すごい! 全部命中しちゃった!


ふふ でもまだ準備運動ってとこかしらね
…あの… マミさん… ここって…
ゲームセンターよ 暁美さんは初めてかしら?
はい… って そうじゃなくって
あらそれじゃ 早速暁美さんも 体験しないとね!
え、ええ… 私特訓をしに…
あら 遊びと思って 舐めちゃだめよ これが特訓 メニューなんだから
さあ後ろは まかせたわ!
特訓 開始よ!


ヒイイイイッ!!
ああっ ほむらちゃん 撃たないと!
暁美さん 目開けて!
ひゃっ ひゃいぃ!
暁美さんを ガードしても 意味ないわ
きゃーーっ
死んじゃうーー!!
鹿目さん まで…
ー…全く


スッ
!?
そうは
させないわ!


なかなかに
楽しませて
もらったわ
ワ…
ワッ
!?
やだ！
私ってば！
すごい！
尊敬します！
あ、ありがとう…
暁美さんは
初めてだもの
しょうがないわ


悪意を向け
られるって
誰でも怖い
ものよ…
まずは
目から慣れ
させないとね！
！…は
はい！
ドサッ…


全然当たらないし
毎回リロード忘れて…
銃は重いし
すぐ死んじゃう…
見るのは慣れてきたけど…
倒せなきゃ意味ないよ…
はぁ～
才能がない…
どうしたらもっと強くなれるんだろう…
ていうか私何やってるんだろう…
ほーむらちゃんっ
ぱちっ
ん―――っ?


びくっ
にゃっ
頑張ってるね！
ガバッ
新種のキュゥべえ!?
♪
わたしだよーっ
だ
だよね！ヨカッタ！


後ろで取ってきたんだよー
ハイ!!あげるわっ
えっ ありがとう…
かわいいでしょ!
え…かわいい…?
じ…っ
ーふっ
…うん 愛嬌…あるかも…
ねっ! じわじわくるよね!
!
あら キュティちゃん?
ハイお水。
キュティ…?
アリガトウゴザイマス!!
有名なんですか?
うん! 今人気だよね!


スッ
あのね 暁美さん
この世界は もっともっと
可愛いものや 楽しいことで 溢れてるのよ


私たちには逃れられない使命がある
だけど
魔法少女は兵器じゃない
心身共に健康でいるから立ち向かえる
強くなれるの


だから このあとは 甘いものでもー
にゅッ!!
おい やっとかよ
こそこそ喋っちゃって あたし抜きで やるつもりだった わけ!?
佐倉さん…!! どうして ここに…っ
おいおい そりゃない っつの!
呼ばれたから きてみりゃ あんな雑魚 わざわざあたしが 相手するほどじゃ ないじゃんか


まっほんとに魔女だったからグリーフシードはあたしの…!
佐倉さん
それじゃみんなでお茶会にしましょうか
…
えぇっ!!
マミさん! さやかちゃんも呼んでいいですか?
ええもちろん!
げっあいつくんのかよ～こえーよ～
睨みきかしちゃってさ
え… あの…
魔女…いたんだ…
なんで佐倉さんは知ってるんだろう
…折角みんなで過ごしてるんだから
水をささずあとで聞けばいいよね
ほむらちゃん早く～! アップルパイすきでしょ～!
あっハイ! 大好きです!
ふふなんか懐かしい
鹿目さんと出会ったばかりの頃は毎日が本当に楽しくて…
楽しいなんて思う日がまたくるなんて…!


あれ
私楽しんでていいの?
ドンッ
ほらぼさっとしてんなって
でも、そう
今日は何故か魔女がいないし
今日はとびっきり美味しく焼けたのよ～!
だから初めてゲームセンターにも行けて
キュティに出会えた
全員で集まることもできる
行こう! ほむらちゃんっ
うん、そうだよ
今日は穏やかな時間とたくさんの初めてがあって
そんな日くらい私だって楽しんでも…!
あのね暁美さん


この世界は
もっともっと
可愛いものや
楽しいことで
溢れてるのよ
…マミさん
今日って
私のために…？
あっこらっ
もうっ
暁美さんまで
変なこと言って
今日は魔女が
いなくて本当に
いい日だわ！
そう…
ですね…


本当に
今日はなんて幸せで
特別な日なんだろう
ガコンッ


ほらよ
下手くそ
ブッサイクな
ぬいぐるみだな！
キュティよ。
だまって見てる
なんて悪趣味ね
そりゃ
どーも
あんたこそ
こんなシュミ
あったんだ？
天変地異の
前触れってやつ？
…ええ、
そうかもね。
まあ折角だし
中であたしと
対戦でも
スタスタスタ…
ーってこら！
聞けって！
オイッ


んだよ！
魔女の気配でも
あったわけ？
どこいくん
だよ
佐倉杏子
今日は
魔女がでない
はあ!?
魔女のいない
特別な日
つまり
はあっ
おい
なに言って…！


甘いものが
食べたくなる日だわ
◆Fin◆


推させて魔法少女
by harune-haru
魔法少女をコンセプトにしたアイドルユニット
オイ
オイ
オイ
暁美ほむらはピンク担当鹿目まどかの大ファンである
やっぱり
鹿目さんは可愛いなぁ♡
きゅん
ありがとう
ワー
ありがとー
キャー
ありがとうございました
サンキュー
ワー
キャー
では本日の握手会を開始しまーす
よし行こう…
ガヤ
ガヤ


ほむらちゃん 今日も来て くれたんだね ありがとう
ギュ♡
鹿目さん 今日も可愛いな
鹿目さんと もっとたくさん 話したいな…
ポワ ポワ
カシャ カシャ
ほむらちゃんとの 握手はいつも なんだかたくさん お話しできる 気がするな♡
ニコ ニコ
デレ デレ
やっぱり長い 気がするな… 楽しいんだけど おかしいな…
そろそろ 気づかれそうだし この辺に しておこうかな…
ペラ ペラ ペラ ペラ
デレ デレ
バイバーイ
ほむらちゃん また来てねー♡
まずいわ…
このままじゃ 鹿目さんが売れっ子になって 私の手の届かない所へ 行ってしまう…
鹿目さんをアイドルに なる前に戻さないと!
私がひとりじめ するために!
カシャーン


数カ月前
ティロ フィナーレ♪
オイ オイ
やっぱり マミさんは 可愛いね♡
アイドルって ほんと すごいよなー
ねぇ… キミたち
ワー ワー
キミたちに お願いが あるんだ
僕と契約して アイドルに なってよ
じゃーん
えーーーっ!?
でも… 私たちが アイドルなんて…
そうそう… できるわけ ないよな…
意外だなぁ 大抵の子は ふたつ返事 なんだけど
私もソロじゃなくて グループアイドルが やりたいと 思っていたのよね
あなたたちとなら きっと 国内最大級の アイドルフェス…
「ワルプルギスの夜」の メインステージに 立つ事だって できると思うの
マミさん!!
キミたちが 望むなら 年末歌合戦の 目玉にだって なれるかも しれないよ
ざわ…


ね
だから僕と契約してアイドルになってよ
すごく可愛いこんな衣装着たかったんだー
キラ
キラ
鹿目さん!!そいつの言葉に耳を貸しちゃダメ――!!
アイドルになってはいけないわ!!
でで〜ん!
私たち本当にアイドルになったんだ
キラ
キラ
何か遠くで喋ってる人がいるけど…
いいからいいから
えっさ♪
ほいさ♪
ぞーん
近くで言う勇気が出なかった…
さぁ二人とも行きましょ…
すごい感情エネルギーだよでもまだ足りないな
わ〜〜っ


というわけで新メンバーだよ
今日から世話になる佐倉杏子だ
よろしくな
ガヤ
ガヤ
ガヤ
ガヤ
ガヤ
握手会の最後尾はこちらでーす
鹿目さんがどんどん遠くに…しかも時間を戻す前よりなぜか人気に…
えっ!?あの杏子ちゃん!?
風見野で大人気のソロアイドルじゃん
今日も鹿目さんと話せなかったしSNSにライブの感想だけでも送っとこ…
はぁ
ワー
ワーーッ
ワーーッ
ホーム
鹿目まどか
運営
佐倉杏子に続け!メンバー1名大募集中!キミもボクと契約してアイドルになってよ!
え!?
これだ!!
佐倉杏子の加入でグループの人気もうなぎのぼりだよ
ワー
ワー
ワー
私もグループに入って内部からこれ以上人気が出ないように操作する!
ダメだったらもう一度時間を戻そう…
キ
リッ



みんなに お知らせがあるよ また新メンバーを紹介するよ
このメンバーならアイドルの神にだってなれるかもしれないよ
ぴょこん
暁美ほむら入って
カチャ
よろ…
キラ
しく…
キラ
可愛い!!!!
おおっ
キャッ
キャッ
これからは5人で頑張ろうね
…うん
エントロピーを凌駕した
よし! 加入には成功したし あとは人気になりすぎないように操作すれば…
ん?
ギロッ
グッ



じょーん
みんな聞いて!!
なになに?
ついに
「ワルプルギスの夜」のメインステージに出演が決まりました!
パァッ
おおっ!!
えっ!? このタイミングで!?
やったね!
ドキッ
ガシッ
えっ えーっ
ワルプルギスの夜に向けて一緒に頑張ろうね
うん…
わー 思ってた展開と違うー


当日
いよいよこの日が来たわね
ワー
ワー
ワー
私たちは
魔法少女☆MAGICAです！
ワー
ワー
ワー
もうダメだ…人気を失速させるにはここで失敗するしかない
みんなには悪いけど…
ほむらちゃん！
いよいよだねほむらちゃん
うん…まどか
キラァ
私ほむらちゃんとアイドルできて良かった！
これからも一緒にいようね
聴いてください！「かなえてインキュベーター」
わーいこれはこれで幸せだしまぁいいか!!
…！
〝まどか〟
できるわけない——!!
ポワァ
お手柄だよ
◆Fin◆

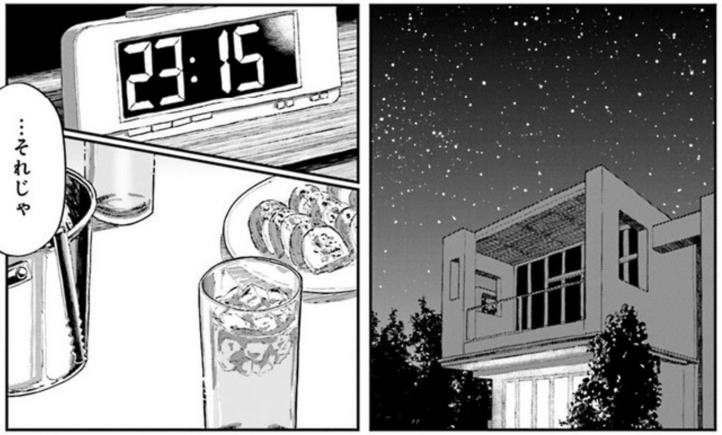

だーい丈夫だって！
あんたまだ若いんだから
ガツーンって言ってやんな！
…うん そうか
…じゃあな
え？ ああ、覚えてるよ 来週だろ？
まどか
通話終了
トン
じゃあな
ふう…

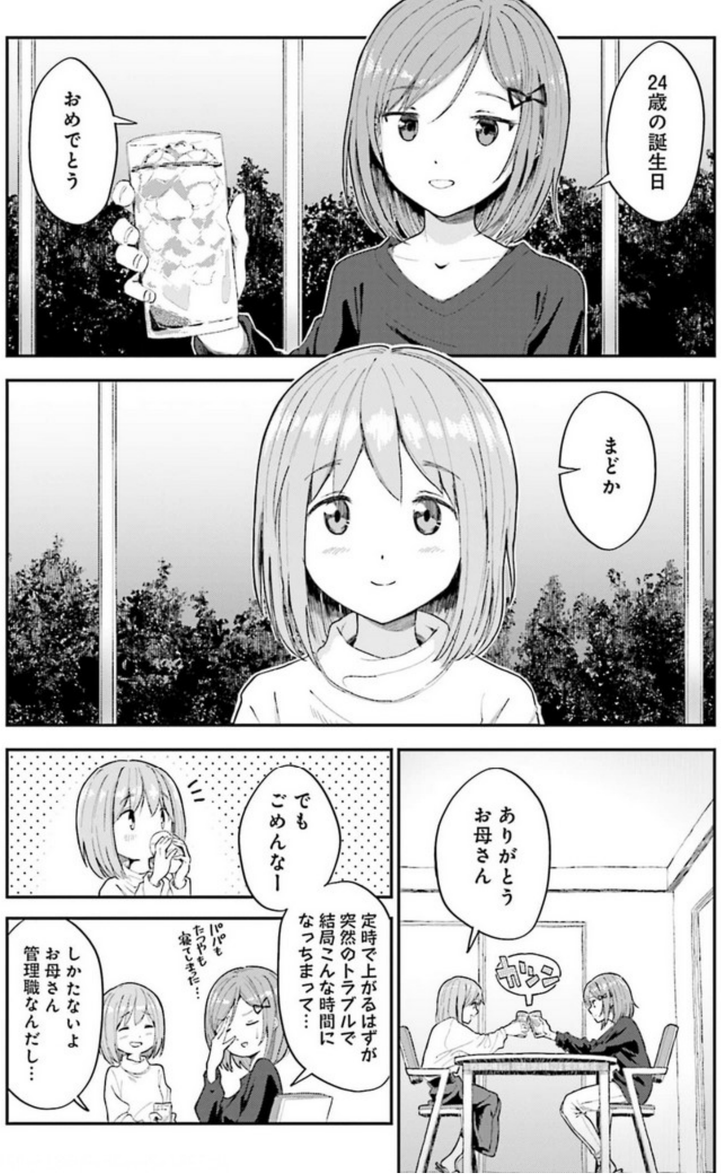




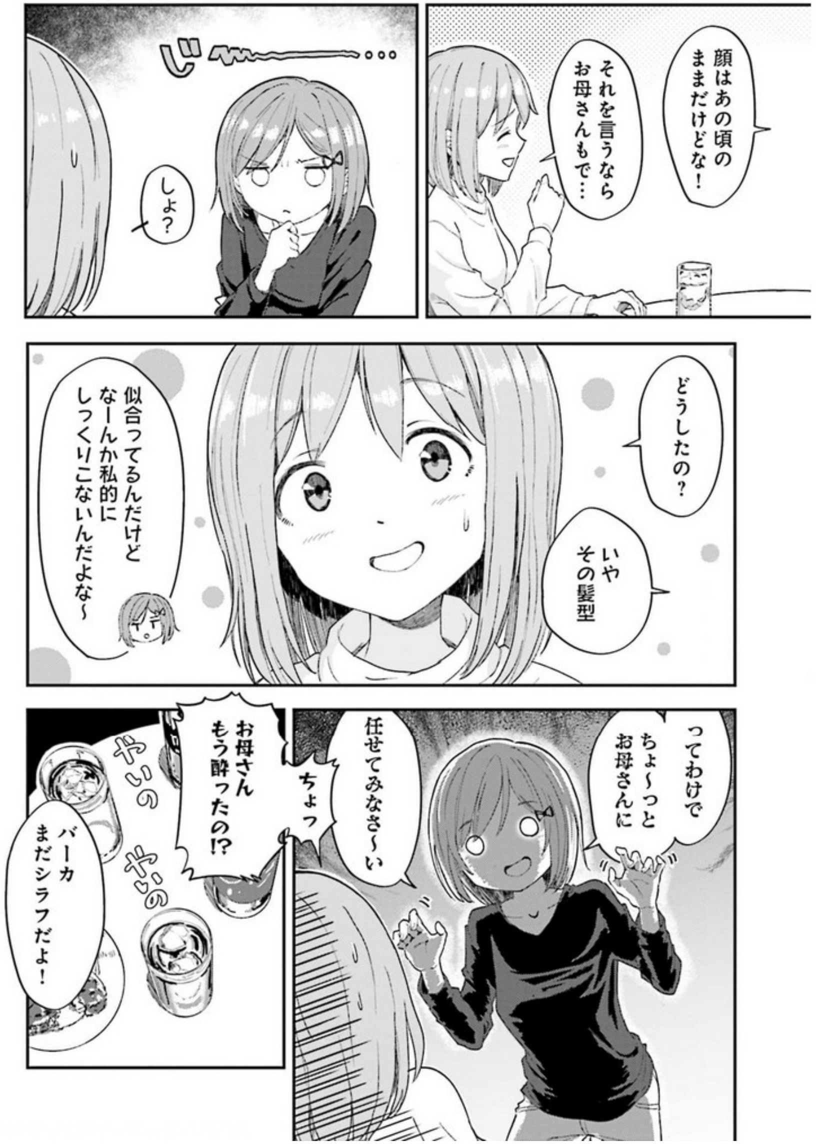
鹿目まどか24歳概念マンガ!?

はしば




24歳の誕生日
おめでとう
まどか
ありがとう お母さん
カツン
でも ごめんなー
定時で上がるはずが 突然のトラブルで 結局こんな時間に なっちまって…
パパもたつやも寝ちまった…
しかたないよ お母さん 管理職なんだし…


それに いつかお母さんと 二人でお酒飲んで みたかったから
実現できて 嬉しい！
ああ 私もだよ…
しっかし 早いもんだよなー
ついこないだまで 中学生と思ってたのに
気付いたらもう 社会人だもんなー

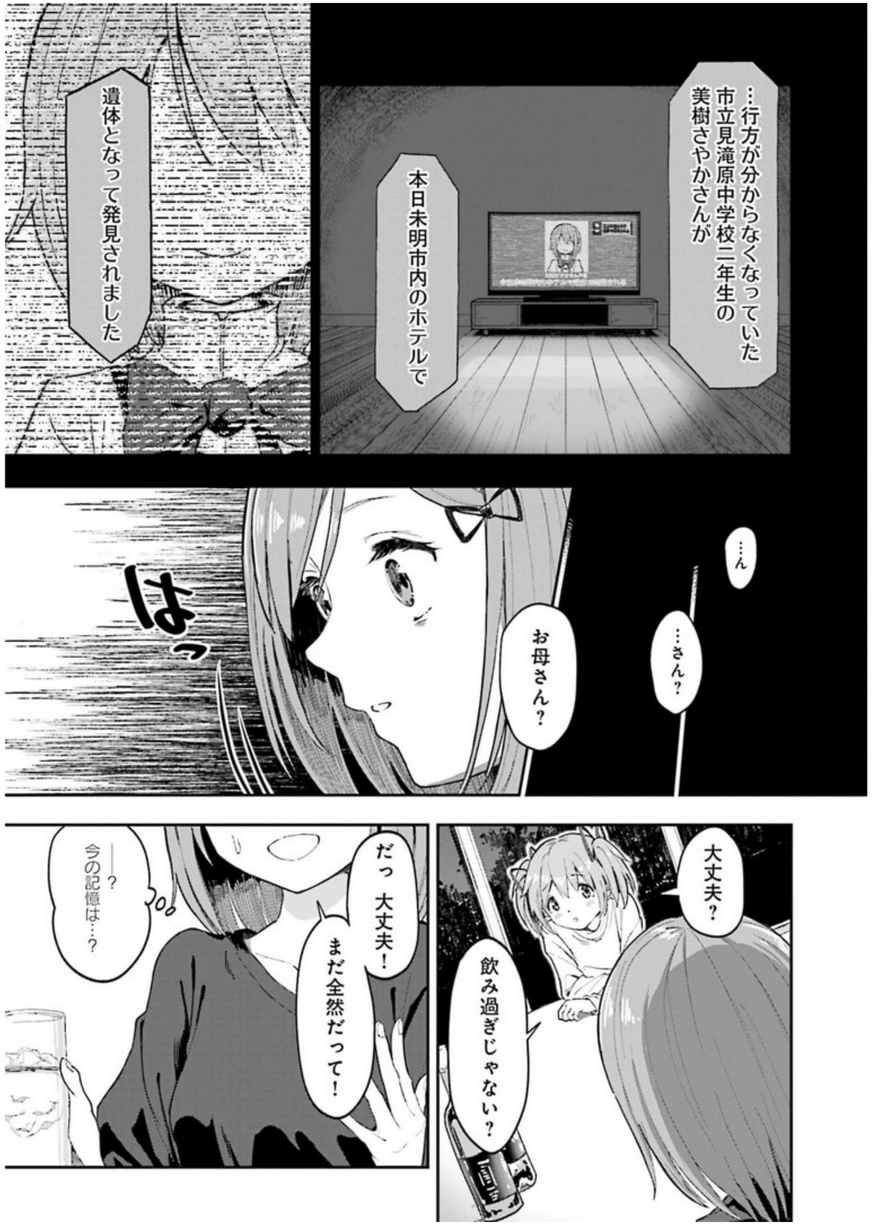


顔はあの頃のままだけどな!
それを言うならお母さんもで…
じぃ～～…
しょ?
どうしたの?
いや その髪型
似合ってるんだけど なーんか私的に しっくりこないんだよな~
ってわけで ちょ~っと お母さんに
任せてみなさ~い
お母さん もう酔ったの!?
ちょっ
バーカ まだシラフだよ!
やいの やいの



うん やっぱこれだな!
う、う…
これが一番似合うっ!
ツインテール
この歳でツインテールは恥ずかしいよ…
だーい丈夫だって! なんなら中学生って 年齢詐欺しても バレない!
…それは 褒めているの?
…ん?
どうかしたの?
いや 高校以降 あんたどんな髪型してたっけ?
え? 普通な髪型だよ?
なんじゃ 普通って


ははははっ!
そりゃ傑作だ!!
それで
さやかちゃんったら
「そんなんで仁美泣かすなんて
それでも仁美の夫かー!!」
って上条くんに怒鳴っちゃって
はー…
でも安心したよ
うん…
中学の時 上条くんと
仁美ちゃんが
付き合うってなって
さやかちゃん
すごく落ち込んでた
もんね…
さやかちゃん
仁美ちゃんとのことも
ちゃんと青春の
甘酸っぱい思い出として
消化できたんだな
そうだったよなー…

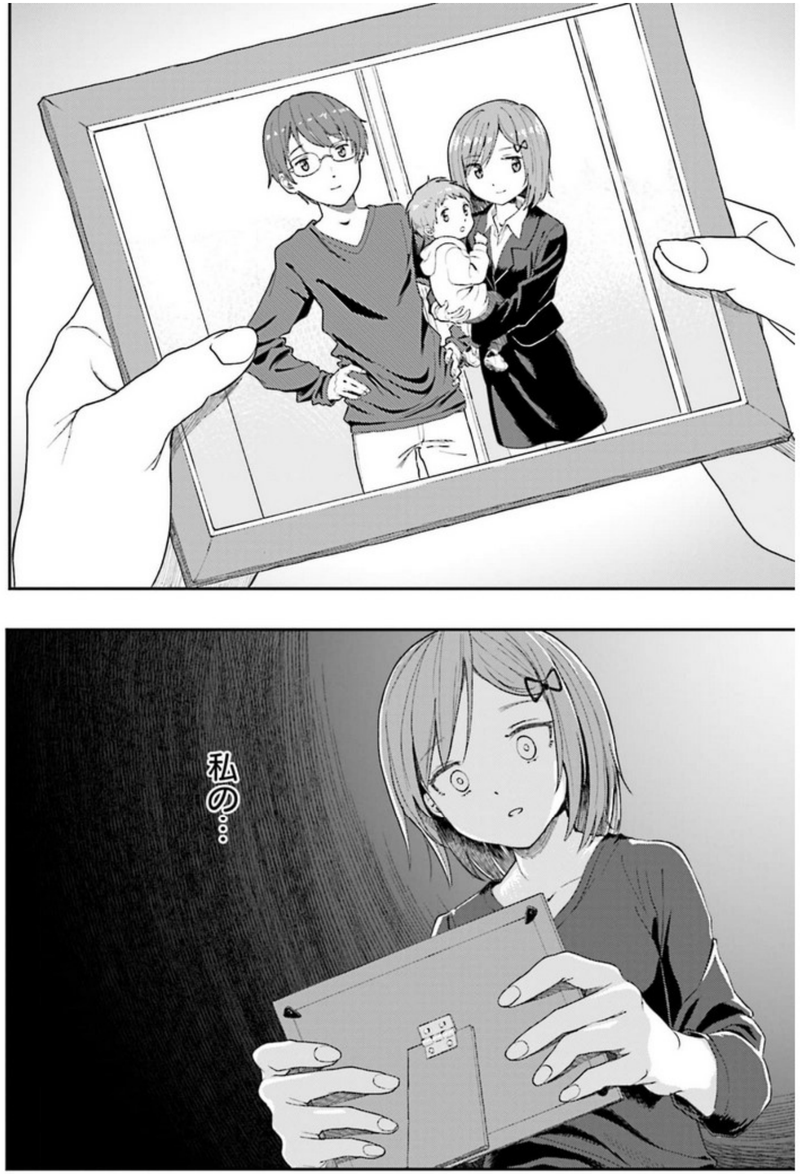

…行方が分からなくなっていた
市立見滝原中学校二年生の
美樹さやかさんが
本日未明市内のホテルで
遺体となって発見されました
…ん
…さん?
お母さん?
はっ
大丈夫?
飲み過ぎじゃない?
だっ 大丈夫!
まだ全然だって!
——?
今の記憶は…?


そうだ この前の話 どうなった?
この前?
ほら 仕事のことで電話で相談してきたやつ!
ああ あれね
私 どうしても上司の言ってることに納得できなくて…
思い切って自分の考えを言ってみたの
最初は聞いてもらえなかったけど ちゃんと説明したら 最後には納得してもらえて 私のやりたいようにやっていいって 言ってもらえたの!
よく言った! その歳でそこまで出来れば上出来だよ
そ そうかな?
あんた普段抜けてるけど ここってときは信念貫くんだよな
抜けてるって…


そうだよ あの嵐の日だって…
…あの嵐の日?


あのとき
まどかはー
まどかはー


…まどかって
だれだっけ――?
――‼
バッカ‼
何考えてんだ‼
あんな嵐の日なんて
記憶違いだ!
まどかは私の
娘だろ!
そう、
まどかは私の――


私の…

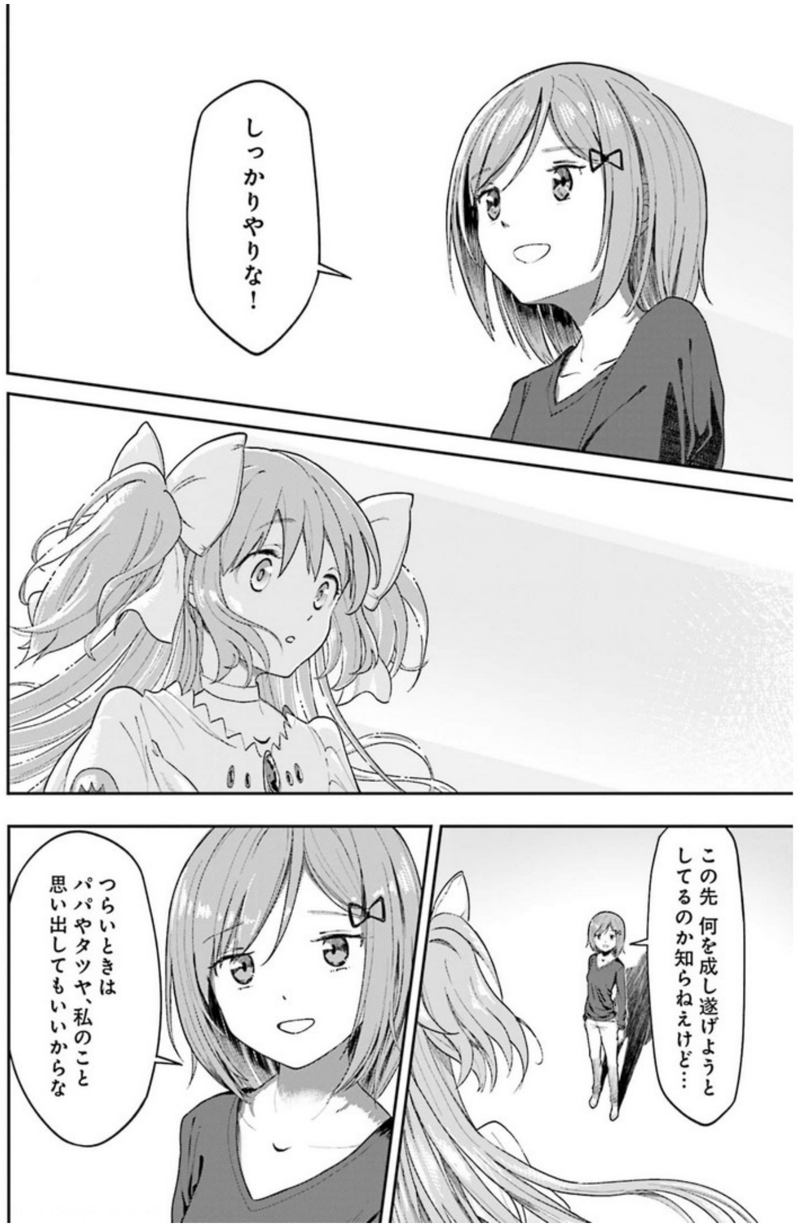

ありがとう
ママ…
記憶の奥底で
わたしのこと覚えていて
くれたんだね


わたし
もうこの世界には存在しないの
今はたくさんの少女を絶望から救う 果てのない旅を続けてるんだよ？
そんな…
こんな話信じられないよね？
でも大丈夫
これは夢だから


ありふれた日常の
ありふれた夜に見た
少し不思議な夢
目が覚めれば
全て忘れてるから
じゃあね ママ
わたし もう行かなくちゃ…
絶望の淵で待ってる子たちがいるから
ハッ
待てっ まどか!!



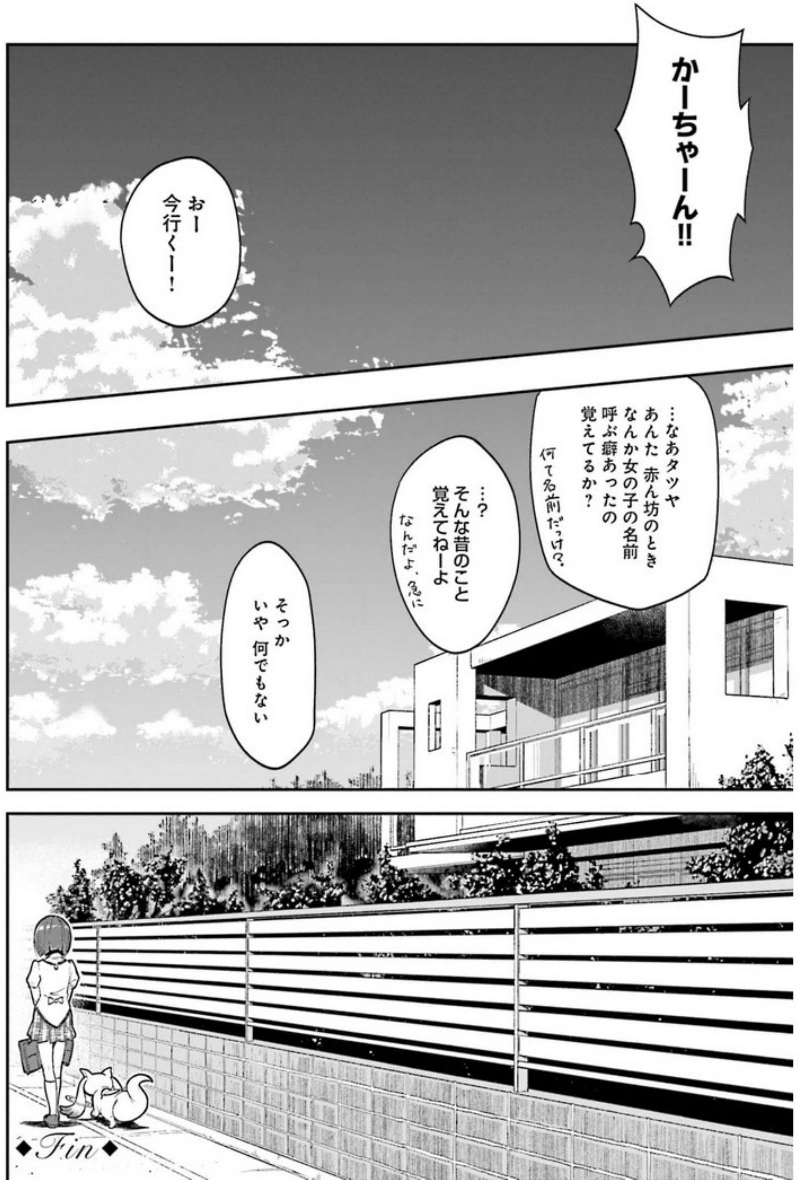

ああちくしょう!!
わからねえ!!
まどかという少女が
私の娘なのか
この世の人なのかさえも…
だけど――
なんかとんでもねえ
志へ向かおうとしている少女を前に
ただうろたえるだけってのは
親だろうとなんだろうと
情けなさすぎるだろ!!
まどか!!


しっかりやりな！
この先 何を成し遂げようとしてるのか知らねえけど…
つらいときはパパやタツヤ、私のこと思い出してもいいからな


ありがとう ママ
わたし ママの子供で本当によかった…！
…そうか
じゃあな まどか
私もお前の母親だってことを
誇りに思うよ…
何があっても
どうか 元気で――


…ん
かーちゃん!!
早く起きねーと遅刻するぞー!!
ピタッ
わかってるってタツヤ…
朝メシ先食ってるからなー!
う〜い…
ムクリ
…夢?


!
おいおいマジかよ…
この歳で夢見て泣くとか…
引くわー…
…
なんの夢だっけ…?


かーちゃーん!!
おー 今行くー!
…なあタツヤ あんた 赤ん坊のとき なんか女の子の名前 呼ぶ癖あったの 覚えてるか?
何て名前だっけ?
…? そんな昔のこと 覚えてねーよ
なんだよ、急に
そっか いや 何でもない
Fin



Contents

MANGA TIME KR COMICS

KIRARA MENU 1760
魔法少女まどか☆マギカ 10th Anniversary Book vol.2

電子版発行日　2021年10月15日

◆原作
Magica Quartet

◆編
まんがタイムきらら

◆発行者
東 敬彰

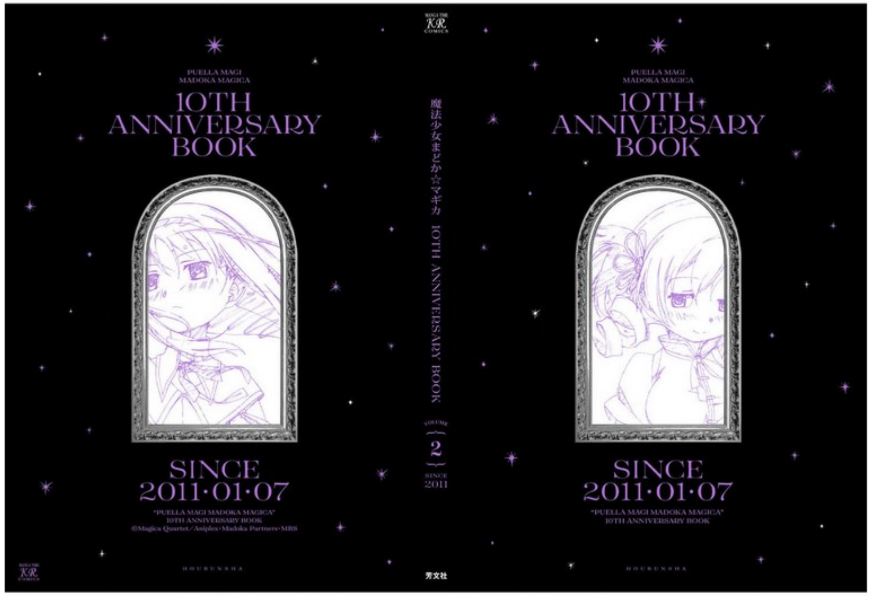
◆発行所
株式会社芳文社
〒112-8580
東京都文京区後楽 1-2-12

◆構成・執筆
高山淳史（ライトワークス）
木澤行人（ライトワークス）
中本宗応（ライトワークス）
前田 久
仲上佳克
川畑 剛
遠藤大礎
米林明子

◆表紙デザイン
BALCOLONY.

◆本文デザイン
小林博明（Kプラスアートワークス）
小林聡美（Kプラスアートワークス）

◆協力
株式会社青二プロダクション
株式会社アニプレックス
特定非営利活動法人
アニメ特撮アーカイブ機構（ATAC）
株式会社 f4samurai
株式会社シャフト
株式会社 FictionJunction Music
有限会社楽音舎
株式会社ランタイムミュージックエンタテインメント



PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA
10TH
ANNIVERSARY
BOOK
SINCE
2011·01·07
"PUELLA MAGI MADOKA MAGICA"
10TH ANNIVERSARY BOOK
©Magica Quartet/Aniplex·Madoka Partners·MBS
HOUBUNSHA
魔法少女まどか☆マギカ 10TH ANNIVERSARY BOOK
VOLUME
2
SINCE
2011
芳文社
PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA
10TH
ANNIVERSARY
BOOK
SINCE
2011·01·07
"PUELLA MAGI MADOKA MAGICA"
10TH ANNIVERSARY BOOK
HOUBUNSHA